EX LIBRIS

SILAS W. HOWLAND

HARVARD COLLEGE LIBRARY

FROM THE COLLECTION OF

SILAS W. HOWLAND

RECEIVED BY BEQUEST NOVEMBER 8, 1938

Nyeste

Dansk Spillebog,

indeholdende

rigtig og tydelig Underviisning

i

L'Hombre-, Boston-, Whist-, Taroc-, Frantsfuus-, Piqvet- og alle andre brugelige Kort-Spil,

samt

grundig Anviisning

til

Billard- og Schachspil, Verkehr, Trictrac, Toccategli, Dam, Domino, Gnav, Keglespil o. s. v.

Tredie forøgede og efter nuværende Tids Spillemaade forbedrede Oplag.

Udgivet

af

S. A. Jørgensen.

Kjøbenhavn, 1829.

Forlagt af J. H. Schubothe's Boghandling
paa Børsen Nr. 9.

SG 3651.46.5

HARVARD COLLEGE LIBRARY
BEQUEST OF
SILAS W. HOWLAND
NOVEMBER 8, 1938

Fortale.

Enhver hvis Kald det er, ved Forretninger, som fordre alvorlig Eftertanke og vedholdende Granskén, at anstrænge deres Aands Evner og fortære dens Kræfter, forlanger og det med Rette, undertiden Sinds Forfriskning. Tidsfordriv, hvorved de kunne udhvile fra deres Forretningers Byrde; Forlystelser, hvorved Aanden kan samle nye Kræfter, ere dem ganske nødvendige og tilladte. Kun at Sjælens Virksomhed, ikke lider derunder; kun at disse Tidsfordriv og Forfrisknings-Timer ikke udarte til Lidenskaber, som lade os forglemme vort Kalds Forretninger.

Anstændigt Spil har desaarsag til alle Tider været anseet for en sømmelig Tidsfordriv, og under visse Omstændigheder og i mange Selskaber bleven næsten uundgaaeligt; ja, man anseer nu omstunder neppe den for at have Opdragelse eller Levemaade, som ikke forstaaer noget Spil. Mennesker, som ikke kjende Verden, Misantroper og Hypocondrister, klage vel høit over den i Selskaber brugelige Tidsfordriv, og deres Iver formerer sig imod dem, som gjøre sig Umage for, at ordne disse efter visse Regler, og sætte dem i Lys. Af saadanne forventer man sig altsaa liden Tak for dette Arbeide, og forlanger det ei heller. Men, da den Kunst at spille vel kan regnes til det tækkelige Væsen, hvorved man kunde anbefale sig i Selskaber, og herved ofte forskaffe sig Yndest og Gunst hos saadanne Personer, hvis

Understøttelse kan være os vigtig til vor Lykkes Fremme, og disse selv maaskee betjene sig af dette Middel, for at erholde Kundskab om vores Characteer, hvilken, som man holder for, sædvanlig i Spil viser sig i al sin naturlige Nøgenhed, uden Sminke eller Forstillelse, saa tør man af disse vente en gunstigere Bedømmelse. Man troer ei heller, at dette Slags Forlystelser i og for sig selv kunne ansees for utilladelige; det kommer kun an paa, at man, som sagt, ikke gjør samme til sin Hovedforretning, men bruger den med Forsigtighed og Maadelighed, uden Bedragerie, uden Vindesyge, uden Sindsliddelse, uden derved at forsømme sin Stands og sit Embeds Pligt.

Man har desaarsag ikke taget i Betænkning at udgive en Bog, der indeholder Anviisning til saadanne Spil, som saa man-

ge Personer af første Stand og Rang have udvalgt til deres meest yndede Tidsfordriv, og som formedelst den dertil udfordrende Skarpsindighed, Forstand og Eftertanke aldrig vil kunne nedsynke til Forlystelse for den ringeste Almue, men kun i det høieste udbrede sig til den mellemste Klasse af Mennesker. Vel kan dette ikke gjælde om alle de Spil, som man her har samlet, men dog om de fleste. Man har allene for en Slags Fuldstændigheds Skyld og for at tilfredsstille Fleres Forlangende medtaget nogle ringere, og anført de derved iagttagende vigtigste Regler.

At dette nye Oplag tillige har meget forud for de forrige, skjønnes lettelig ved Sammenligning; da man baade finder Reglerne mere udførlige og adskillige Spil, i Særdeleshed af de, som nu ere meest i Brug,

afhandlede efter den Maade, hvorpaa de nu almindeligen spilles.

Da de i denne Bog anførte Regler ere samlede, saaledes som de grunde sig paa Spillets Natur og ved Kjendere ere afgjorte, saa troer man, at den ved forefaldende tvivlsomme Tilfælde kan bruges, som en god Raadgiver, og naar man ved et Spils Begyndelse vil underkaste sig de her antagne Regler, ville man let forebygge og hæve de Stridigheder, som over en eller anden Punkt kunde forekomme, uden at nogen derved skulde troe sig fornærmet, og herved tillige befrie vore Venner eller Tilskuerne, som man i saadanne Tilfælde pleier at spørge til Raads, fra den Ubehagelighed, at give en Decision, som ufeilbar dog maa gaae en af Parterne imod.

Endnu maa anmærkes, at de fremmede Kunstord med Flid ere beholdte, saasom mange af dem allerede have vundet Borgerret hos os, og man vilde have blevet uforstaaelig om man med en overdreven Omhyggelighed vilde have gjort sig Umage for at fordanske samme. Man vil vel hist og her finde nogle Igjentagelser; men man har for Sammenhængens Skyld, og for at blive ganske forstaaelig undertiden været nødt til, at begaae denne litteraire Synd; men som oftest angaaer det Ting, hvilke ikke tidt nok kan siges, for at gjøre den Underviisning søgende Læser ret opmærksom derpaa.

Indhold.

I. L'Hombre.

Side

Anviisning til dette Spil . . 1.

Kortenes Antal og Orden naar de ere Trumf, og hvorledes Trumf vælges 3.

Om Matadorerne og deres Fortrin 5.

Indretninger ved Spillets Begyndelse, og hvorledes Kortene gives 7.

Om Kortenes Ekartering . . 10.

Hvorledes Kortene spilles og hvormange Stik der udfordres til at vinde et Spil 13.

Om Renonce . . . . 16.

— Cinqpremiers eller de fem første Stik 20.

— Volo eller Tout . . 20.

— Spillemaaderne 21.

— Spørgespil . 22.

— Tournée eller lille Casco 23.

— Grand-Tournée 24.

— Solo eller Sansprendre 24.

— Cascospil . 24.

— Grandissimo 26.

— Nullissimo 27.

— Casco-Tournée 28.

Indhold.

	Side
Om Solo-tout	28.
— Preference eller Couleur favorite .	29.
— Spillenes Rangorden .	29.
— Beterne	30.
— Betalingen for et Spil, naar det vindes .	33.
— Betalingen for et Spil, naar det tabes .	34.
— Beternes og Krøllens Opgjørelse, naar Spillet ophører	35.
Anviisning til de forskjellige Spillemaader for Begyndere	36.
Spil til Spørgespil	36.
Spil til Sansprendre i den sorte Farve	38.
Samme Slags i de røde Farver .	39.
Almindelige Regler .	58.
Love for l'Hombre en trois .	61.

II. L'Hombre en deux.

Anviisning til dette Spil .	72.

III. L'Hombre en quatre eller Kjøbeqvadrille.

Anviisning dertil .	73.

IV. Piquet.

Forudgaaende Anviisning dertil . .	77.
Afgjørelse af nogle Tilfælde, som kunde møde ved Piquetspil .	84.

Indhold.

Side

V. Frantsfuusspillet.

Anviisning til dette Spil . . . . 92.

Almindelige Regler og Anmærkninger ved dette Spil, efter dets nyeste Spillemaade, med Marquer . . . . . 94.

VI. Qvadrille.

Almindeligt Begreb om dette Spil . . . 114.

Hvorledes man skal spille Qvadrille, give Kortene, kalde en Konge, sætte Beter, og ellers forholde sig derved . . . . 114.

Om Maaden at marqvere og betale Spillet . . 120.

1. Anviisning til nogle Spil, som med en kaldt Konge, eller uden samme, allene kan spilles 122.

2. Nogle nødvendige Anmærkninger til Qvadrille . . . . 126.

3. Om Mediateur, Couleur favorite, eller Preference og Respect . . 132.

VII. Nogle Spil, som staae i Forbindelse med Qvadrille.

1. Qvadrille solitaire . 136.

2. Mediateur solitaire 136.

3. Cinquille eller Qvintille . 138.

4. Forcée par tout eller Respect 140.

VIII. Le Reversy eller du Reversy.

Anviisning dertil . . . 143.

Indhold.

Side

IX. L'Homme.

Hvorledes samme spilles . 149.

X. Imperial.

Regler for dette Spil 150.

XI. La Triomphe.

Hvorledes dette spilles . . 152.

XII. Tresset.

Anviisning hertil . . 152.

Tressetspil med Continuation . 157.

XIII. Taroc.

Om Kortene i Almindelighed og deres Uddeling 158.

De fornemmeste Hovedregler i dette Spil imellem tre Personer . . . . 162.

Om Tarocspil imellem fire Personer . 166.

Taroc en deux . . 169.

XIV. Taroc l'Hombre.

Anviisning og Regler dertil . 171.

Regler og Vink for Spilleren . 176.

— — — for Modspilleren . 177.

Ydermere Regler for Spilleren 181.

Ligeledes for Modspilleren 182.

Om Tout 182.

— den XXI . 182.

— Scüsen og Pagaten 183.

— Scaten . 184.

— Kortenes Tælning og Betalning 184.

Indhold.

Side

XV. Casinospillet.

Om Kortenes Værd . . . 186.
— Forbindelserne . . . 187.
Love for Casinospillet . . . 190.
Almindelige Regler, eller Anviisning til Casinospillet . . . 192.
Undtagelser . . . 193.

XVI. Whist.

Dette Spils Indretning . . . 199.
Nogle almindelige Regler for Begyndere . . . 204.
Nogle særdeles Regler, som maae iagttages i Whistspil . . . 211.
Hvorledes man skal forholde sig i mislige Tilfælde . . . 213.
Anviisning, hvorledes man i dette Spil kan hjelpe Hukommelsen . . . 219.
Love for Whistspil . . . 221.

XVII. Boston eller Boston-Whist.

Underviisning og Regler for dette Spil . . . 227.
Betalingstabelle for Boston-Whist . . . 236.

XVIII. Adskillige almindelige Smaaspil, til Tidsfordriv i Selskaber.

1. Mariage . . . 237.
2. Polsk-Pas . . . 238.
3. Byd . . . 239.
4. Femkort . . . 240.
5. Hanrey . . . 241.
6. Hundrede og Eet . . . 243.

Indhold.

Side

7. Styrvolt . . . 243.
8. Trekort . . . 245.

XIX. Anhang til Kortspillene.

1. Halvtolv . . . 342.
2. Vingt & un . . . 344.
3. Trække paa Stige . . . 344.

XX. Billard.

Efterretning om hvad som udgjør dette Spil, og de dertil hørende Instrumenter . . . 247.
De fornemmeste brugelige Regler ved Billard, og dets Spillemaader . . . 249.
1. Blanche . . . 254.
2. Quarrambole . . . 255.
3. Triembole . . . 258.
4. Caroline . . . 258.
5. A la Guerre . . . 258.
6. A la Ronde . . . 260.
7. Pyramide . . . 260.
8. Asperto . . . 261.
9. Skurremurre . . . 262.
10. Polidor . . . 262.
11. Bataille . . . 262.
12. Republiken . . . 263.
Love for Billard . . . 267.
Forklaring over de ved Billard brugelige Kunstord . . . 272.
Almindelige Grundsætninger naar man vil lære at spille Billard . . . 277.

Indhold.

Side

XXI. Schachspil.

Avlisning til dette Spil . . 279.

XXII. Verkehr.

Hvorledes dette bliver spillet . 286.
— Brikkerne trækkes . . . . 286.
— Brikkerne bortslaaes og Baandene gjøres . . . . 287.
— man bliver slaget af Brettet eller gjort til Junker . . . . . 290.
— de blotte Brikker igjen kan kastes ind . . . . . . 290.
— Spillet tabes enkelt . . . . 291.
— det spilles dobbelt, eller Een bliver gjort til Jan . . . 292.
Om at udtage Brikkerne . . 294.

XXIII. Trictrac eller Toccategli.

Underretning om dette Spil . . 296.
Om Janerne . . . . 301.
— de slagne Brikker i forskjellige Bretter . 311.
— Hvilehjørnet eller Hukken . . . 314.
— Terningernes Sammenbindelse . . . 316.
Regler for Trictrac og Toccateglispil . . . 318.
Hvorledes man maa forholde sig i dette Spil 324.

XXIV. Gnav eller Vexelspil.

Anviisning hertil . . 328.

Indhold.

Side

XXV. Reglespil.

1. Almindeligt Reglespil 333.
2. Arabisk 333.
3. Norsk 334.
4. Norsk Arabisk 334.

XXVI. Damspil.

1. Polsk 338.
2. Makvær 339.
3. Først af Brettet 339.

XXVII. Domino.

Anviisning dertil 340.

XXVIII. Cinque & Neuf.

Hvorledes det spilles 342.

L'Hombre.

Udførlig Anviisning til dette Spil, med de Franskes og andre Nationers Forbedringer og Tilsætninger.

L'Hombre-Spillet har sin første Oprindelse fra Spanien, dog har man saavel i Frankerig som andre Steder søgt, ved Tilsætninger og Forandringer at gjøre det endnu behageligere for andre Nationers Smag.

Ordet **L'Hombre** betyder i det spanske Sprog et **Menneske**, og vil sige saa meget, at der hører et fornuftigt, opmærksomt og sat Menneske til saadant Spil, og ingen **Bete**; eller en ligesom et ufornuftigt Dyr handlende Person; hvilket ogsaa tildeels, naar der tabes eller forsees i Spillet, tilkjendegives ved det Ord **la Bete**, skjøndt derved tillige haves Hensigt til en anden Bemærkelse af dette Ord, som og betegner Straf for en Forseelse; eller maaskee har Spanierne, da Ordet **l'Hombre** ogsaa i deres Sprog betyder en **Herre**, dermed villet sige: at **l'Hombre-Spillet**, formedelst sin Fortræffelighed, væsentlige Skjønhed og behagelige Forandringer, er

det fornemste og som Herren af alle Spil; derfor kaldes ogsaa den, som paatager sig at spille, l'Hombre, det er, Herren i Spillet.

L'Hombre spilles sædvanligen kun af 3 Personer, men L'Hombre-Partiet kan ogsaa bestaae af 4 Personer, i hvilket Fald Een, nemlig den der sidder lige for Kortgiveren, hvert Spil plejer at sidde over. Dog kan det ogsaa spilles af 2 og 4 Personer, saaledes at i sidste Tilfælde alle fire paa eengang deeltage i hvert Spil. — Vi ville lægge det førstanførte Antal til Grund for nærværende Anviisning; men siden efter ogsaa handle om de andre.

Kortenes Antal.

Af et sædvanligt Spil Kort, udtager man alle Tier, Nier og Otter, og med de øvrige 40 Kort spiller man l'Hombre.

Kortenes Farve og naturlige Orden.

Kortene have to Hoved-Farver, nemlig 2 sorte og 2 røde.

De tvende sorte hedde Spader eller Spaer (Piqve) og Kløer eller Kløver (Treffle), og deres Orden, naar de ikke ere Trumf, er: Konge, Dame, Knegt, Syv, Sex, Fem, Fire, Tre og To. De sorte Es høre ikke med til denne Orden, forbi de altid ere Trumf, som herefter skal vises.

De tvende røde Farver er Ruder (Careau) og Hjerter (Coeur), men deres Orden er: Konge,

Dame, Knegt, Es, To, Tre, Fire, Fem, Sex og Syv.

Overhovedet har man 10 røde og kuns 9 sorte Kort, naar en Farve ikke er Trumf.

Kortenes Orden, naar de ere Trumf.

Begge de sorte Esser ere altid Trumfer: Spaeres er den første og hedder Spadillje; Kløveres den tredie og kaldes Basta. Den første og tredie Trumf er altsaa altid bestemt, i hvilken Farve man end spiller. Den anden Trumf bliver først bestemt, naar man har sagt i hvilken Farve, den sorte eller røde, man vil spille; den er det ringeste Kort i hver Farve, nemlig Toen i Sort og Syven i Rødt. Denne Trumf er den anden og hedder Manillje. Der er altsaa 4 Manilljer, nemlig to i Sort og to i Rødt; men deres egentlige Værdie som Trumfer erholde de først, naar der bliver spillet i den Farve, i hvilken de ere; ellers beholde de den Værdie, som de i deres naturlige Orden have. De tre højeste Trumfer ere altsaa Spadilje, Manilje og Basta, og blive i Særdeleshed kaldte Matadors.

Den fjerde Trumf er, naar der spilles i Sort, Kongen, og, i Rødt, Esset, hvilket da kaldes Ponto.

De øvrige Kort beholde deres naturlige Orden, og ere altsaa i Sort kuns 11, men i Rødt 12 Trumfer.

Hvorledes Trumf vælges.

Dette skeer i l'Hombre ikke ved at opslaae eller omvende et Kortblad, men naar Kortene paa de-

hørig Maade ere givne, hvorom siden skal tales, saa beseer enhver hvad han har, og taler, naar Touren kommer til ham.

Sæt, jeg var den første, og havde f. Ex. Spadille, Spaer To, Basta, Spaer Syv og Tre, foruden fire andre Kort af forskjellig Farve; saa er det klart af den foregaaende Beskrivelse om Kortenes Orden, naar de ere Trumf, at jeg har tre Matadors, Syven og Treen, hvilke give et godt Spil. Derpaa siger jeg: er det tilladt? det er, om jeg maa vælge og udnævne en vis Farve, hvori jeg vil spille, til Trumf. Svare de andre nu Ja, eller sige Pas; saa siger jeg: jeg spiller i Spaer; og kaster de Kort bort, jeg ikke vil beholde, som vi herefter nærmere skal underrettes om. Nu er altsaa Spaer Trumf. Hvad her er sagt om mig, som den første, det er i Forhaanden, det gjelder ogsaa om de tvende andre, naar de, der sidde for dem, ikke kan spille, men passe. Den, der saaledes har bestemt, hvilken Farve han vil spille i, kaldes i egentlig Forstand Spilleren eller L'Hombren, fordi han spiller for at vinde den Bete, der spilles om: de Andre kaldes Modspillere, fordi de stræbe at hindre ham i at vinde Beten.

Trumf maa vælges og nævnes førend man, istedet for de bortkastede Kort, har taget friske og beseet dem. Thi dersom den, der sidder i Forhaanden, beseer sine nybekomne Kort, eller endog kuns tager dem op til sig, førend han har nævnet en Farve til Trumf, saa har begge de andre Spillere Ret til i hans Sted at udnævne til Trumf, hvil-

ken Farve de vil. Men skulde det hænde sig, at begge Modspillerne paa eengang nævnede to forskjellige Farver, saa gjelder den som Trumf, hvilken den, der sidder paa den Spillendes høire Haand, har udnævnt. Men saa er det ogsaa den Spillende tilladt, af sine bortkastede Kort at tage dem tilbage, som ere af den udnævnte Farve, dog maae han ikke have blandet de nybekomne Kort iblandt dem, han først havde paa Haanden; thi har han det, saa kan han ikke anden Gang kaste, men maae beholde de Kort, som han først havde taget. Dog kan Spilleren i ethvert saadant Tilfælde, naar han ikke er tilfreds med den af Modspillerne bestemte Trumf, give sig remisebeet.

Dersom den Spillende har beseet sine nye Kort, og erindrer sig, at han endnu ikke har udnævnt Trumf, men gjør det dog strax, eller forend en af de andre Medspillende, saa hindrer det intet, og man kan ikke tvinge ham til nogen anden Trumf. Fortaler han sig, og nævner en Farve isteden for en anden, saa bør det blive derved, og han maa ikke tage sine Ord tilbage: dog er ham i saa Fald tilladt, at tage de forrige bortkastede Kort igjen. Havde han endog villet spille Sans prendre eller Solo, saa maa han dog blive ved den urigtig nævnte Farve.

Om Favoritcouleur tales i det Følgende.

Om Matadorerne og deres særdeles Fortrin.

Ordet Matador kommer af det Spanske, og betyder en Morder, eller en som overvinder en an-

den; og derfor kaldes visse Kort saaledes, forbi de ligesom dræbe eller overvinde alle andre Kort.

Egentligen ere de, som ovenfor er anført, kuns 3, nemlig: Spadillje, Manillje og Basta. Men de Trumfer, som i ordentlig Tour følge umiddelbar paa de nys benævnte tre højeste, blive ligeledes kaldte Matadors; man kan altsaa faae indtil 9 Matadors, og saaledes vinde dobbelt. NB. De sex sidste kaldes Faux Matadors.

De tre første Matadorers Fortrin er, at enhver især af dem hverken kan tvinges eller udfordres ved nogen ringere Trumf. Dog, omendskjøndt ingen mindre Trumf kan tvinge en Matador, saa maa dog den mindre Matador, naar man ingen anden Trumf har at bekjende med, falde paa den større, saafremt denne er udspillet; men forbi den, der sidder i Mellemhaanden har stukket Udspillerens Trumf med en Matador, behøver man ikke, om man endog ikke har nogen anden Trumf, at bekjende eller stikke med en Matador.

Et andet Fortrin, som Matadorerne have, er, at de blive betalte; men hertil udfordres, at i det mindste de 3 højeste ere paa den Spillendes Haand, ellers betales de ikke. Har man kun de 3 højeste Trumfer alene, saa kaldes de ligefrem Matadorer; men har man flere, saa angiver man, hvor mange.

Vinder den Spillende med Matadorer, saa faaer han dem betalt; men taber han, saa betaler han dem til de andre. Hver Matador betales med 1.

Om nogle Indretninger, som strax ved Spillets Begyndelse maae fastsættes og afgjøres.

Først tager man om Sædet. Dette skeer ved at udtage to Kort af hver Farve, lægge det ene aabenlyst eller opvendt paa hver Side af Bordet, hvor der skal sidde en Spiller, men præsentere de andre af samme Farve omvendt for Medspillerne, som da hver udtage eet Kort deraf, og sætter sig paa den Plads, som det udtagne Korts Farve anviser ham.

Naar dette er skeet, saa bliver et Spil, Blad for Blad, omgivet, og den, som faaer Spadillje, maa give først.

Spille to Mandfolk og et Fruentimmer sammen, saa har Fruentimmeret i Almindelighed den Ære at faae Forhaanden; men spiller en Mandsperson med to Fruentimmere, saa giver en af disse ham de første Kort, og han faaer Forhaanden.

Naar man ikke erlægger Betalingen for ethvert Spil og enhver Bete med rede Penge, saa plejer man at behjælpe sig med Tantes (d. e. visse af Elfenbeen eller Træe gjorte Figurer) eller Marquer, som gives en vis Værdie, og hvoraf enhver af Spillerne faaer et ligestort Antal ved Spillets Begyndelse, som han skal tilsvare, naar Spillet ophører. Beqvemmest er det til dette Brug, at have forskjællige Tantes, som man da lader forestille 96, 48, 24, 16, 4 og 2 Points. Naar man ikke har Tantes, saa noterer Bogholderen i Krollen hvad enhver især

vinder eller taber for ethvert Spil, men Beterne, som Enhver vinder eller taber, optegner denne selv. Til den Ende tegner Enhver af de Spillende paa en Tavle eller Bordet paa hans højre Side en saadan Figur: + naar der er 3 i Partiet, eller en saadan ╫ naar der er 4 i Partiet. I de øverste to eller tre Rum skriver han, hvad han er skyldig for Beter, og i de nederste, hvad han for Beter har tilgode; det Rum, der er paa højre Side, bruges til Optegningen af Gjæld eller Tilgodehavende hos Sidemanden paa højre Side, og det Rum, der er paa venstre Side, bruges til dette Regnskab med Sidemanden paa venstre Side; er der Fire i Partiet, bruges det mellemste Rum af den anden Figur til Regnskab med den Spiller, der sidder ligeover for ham.

Een af Spillerne maa paatage sig at holde Regnskab over Beterne, hvorom der spilles; han kaldes derfor **Bogholderen**. Til Regnskabet betjener han sig af en Tavle eller et Hjørne af Bordet, hvor Regnskabet ikke let kan blive udslettet; derpaa tegner han, naar Partiet bestaaer af Tre, med Streger en saadan Figur ≻; paa den venstre Side af denne Figur anfører han de Beter, der sættes af Den, der sidder paa hans venstre Haand; de Beter, der sættes af Den, der sidder paa hans højre Haand, anføres paa højre, og i den nederste Vinkel skriver han de Beter, han selv sætter. Er der Fire i Partiet, tegner han en saadan Figur ×, og skriver Beterne for hver Spiller i den Vinkel, der vender mod denne.

Saafremt Betalingen for Spillet ikke erlægges strax med Penge eller Tantes, fører Bogholderen Regnskabet derover; han maa i saa Fald i den for enhver af de Spillende bestemte Side af de foranførte Figurer, med en Streg tegne en saadan Rubrique ⊠ eller ⊠, hvori hvad den Spillende vinder eller taber for Spillet anføres.

Hvorledes man skal give Kortene.

Førend Kortene blive omgivne, saa blander den, der skal give, Kortene, lader dem aftage (coupere) af den, som sidder paa hans venstre Haand, og giver saa til den paa højre 3 Kort ad Gangen, ligeledes til den anden og sig selv, indtil de hver har faaet Ni.

De overblevne af Spillet (som kaldes Talon eller Stammen) maae være 13, og blive, for mere Rigtigheds Skyld, eftertalte af den, der har givet, førend de lægges paa Bordet.

Naar der ere to Spil Kort, saa blander den, som har aftaget, det Spil, hvormed forhen blev spillet, og lægger det paa højre Side af den, som har Forhaanden, og altsaa næste Gang skal give, og det enten fordækt, eller saaledes, at kun det øverste Blad kan sees. Dette kaldes at vaske op. Er der fire Personer i L'Hombre-Partiet, vasker den Oversiddende op og lægger ligeledes Kortet for den, som har Forhaanden.

Om Kortenes Ekartering eller Bortkasten.

Der hører en stor Færdighed til at kunne rigtig bedømme (hvad enten man selv, eller en af de andre Medspillende spiller:) hvilke og hvor mange Kort man skal lægge bort, og tage andre derfor af Stammen, hvorved man kan indrette Spillet saaledes, at man i første Tilfælde desto lettere kan vinde Spillet, eller i andet Fald at gjøre Spilleren desto mere Modstand.

Naar Spilleren spiller Solo, saa falder det ikke vanskeligt at ekartere; thi den første kan kjøbe op, det er, tage til 9 Kort; imidlertid udkræver Klogskab, at lade i det mindste ligge 5 Kort, paa det at Trumferne ikke skal blive alt for meget deelte.

Naar Spilleren ikke spiller Solo, men kun Spørgespil, saa bør den, der ekarterer efter ham, aldrig tage 5, med mindre han i det mindste havde een af de 3 Matadorer eller et Par høie Trumfer paa Haanden.

Man holder det for Raison ikke at lade 5 Kort ligge i Stammen til sin Eftermand, naar man, hvis der spilles i Sort, har en af de 3 Matadorer, eller Kongen tilligemed endnu en Trumf, eller Damen tilligemed en Trumf og 2 Konger, eller ogsaa 3 smaa Trumfer paa Haanden; men hvis der spilles i Rødt, naar man har en Matador eller Ponto tilligemed en Trumf eller Kongen, en lille Trumf og to andre Konger, eller ogsaa 4 smaa Trumfer. Herved kan just ikke fastsættes bestemte Regler; man maa snarere ved egen Eftertanke og Jagttagelser over-

bevise sig om, at man har Raison til at gjøre det. Naar man kjøber, bør man ikke kaste Konger, undertiden end ikke Damer, hvis man tillige har Kongerne af samme Farve paa Haanden, thi saavel Kongerne, som de dertil svarende Damer, ere Farver, som man kan formode at ville blive bekjendte af de andre Spillere.

Ved alt dette maae man tillige have Hensyn til Spilleren, om han er vant til at spille forvovent, eller om han indretter sit Spil efter bestemte Grundsætninger.

Naar Spilleren ikke spiller Solo, men kun Spørgespil eller Tournée, saa ekarterer (eller kjøber han først), derefter den, som sidder paa højre Haand af ham. Men spiller han Sans prendre, saa kaster han ingen Kort fra sig; men den, som sidder paa hans høire Haand, kjøber først. Spilleren maa ikke enten han kjøber til Spørgespil eller Tournée, kjøbe færre Kort end to, Modspillerne kunne derimod kjøbe eet eller flere Kort eller ganske undlade at kjøbe.

Spilleren maa være opmærksom paa den af hans Medspillende, som har kjøbt meest, og især tage sig i Agt for ham, og naar det er nødvendigt, indrette Spillet saaledes, at den, som har kjøbt de færreste Kort, faaer 2 Stik, paa det han i Nødsfald kan vinde med 4 Stik.

De bortlagte Kort bliver altid lagte hen ved Siden af den, som skal vaske op i det følgende Spil og maa ikke, førend ved Spillets Ende, sees af nogen af de Spillende.

Naar der bliver Kort tilbage i Stammen, som

ikke ere kjøbte, maa de ikke forinden Spillet er tilende sees, men de lægges hen til de bortkastede Kort.

Naar En har taget et eller flere Kort for meget af Stammen, men ikke seet dem, saa siger det intet, men det eller de underste Kort blive taget tilbage og lagte paa Stammen; men havde han allerede seet de tagne Kort, eller blandet dem i sine egne, saa at denne Forseelse ikke kunde forandres, eller havde hans Eftermand lagt Stammen paa sine Kort eller seet dem, saa maa han finde sig i, at han bliver Bete, og Spilleren har derved vundet sit Spil, uden at have nødig at spille det ud. Efter samme Grundsætninger bliver ogsaa den Bete, som har taget et Kort for libt. Naar Spilleren har taget et Kort for meget eller for libt, saa har han derved tabt sit Spil, saasnart man bliver denne Forseelse vaer, og da hører Spillet strax op og Spilleren maae sætte en Remisebeet, og betale som for et tabt Spil.

Mange, som gjerne ville kunstle paa Spillet og gjøre Tilsætninger i den engang indførte Orden, spille det og saaledes, at de gjøre 5 forskjellige Spillemaader af de kjøbte Kort, da Spilleren maa erklære sig, om han vil have Kortene af Stammen oven fra, af Midten eller neden fra, og da bliver altid betalt for enhver Maade en Honneur mere; ligeledes blive Spillene overbudne af de højere Honneurs; men disse Maader høre ikke til det reelle og gode l'Hombrespil.

Hvorledes Kortene spilles og hvormange Stik, der udforders til at vinde et Spil.

Naar der er ekartert, saa spiller den altid ud, der har Forhaanden, og den, som har taget Stikket hjem, spiller ud igjen.

Kortenes Farver, enten de ere Trumf eller ikke, skulle altid bekjendes, og Trumf maa der ikke stikkes med, uden man intet Blad har af den Farve, der er udspillet. Naar man ikke har noget Kort af den Farve, som er udspilt, er man ikke tvungen til at kaste Trumf til, men efter eget Godtbefindende, hvilket man selv vil.

Naar der spilles Trumf eller i en anden Farve ud, saa har man ikke nødig at stikke den over, men kun bekjende Farven. Spilleren søger man for det meste at stikke over, især om man vil have Stikket, men den ene af Spillerens Modspillere stikker ikke gjerne den anden over, uden han troer derved at kunne gjøre Spilleren Bete.

Spilleren skal egentlig kunne gjøre fem Stik; men han kan ogsaa vinde med fire, naar den ene af dem, som spiller med ham, har tre, men den anden kun to Stik. Faaer derimod nogen af Modspillerne ligesaamange Stik, som han, erholder han ei alene ikke den Bete betalt, hvorom der spilles, men bliver endog selv bete; hvilken Bete da kaldes en Remise-Bete. Naar Spilleren faaer fire, den ene af hans Modspillere eet, og den Anden fire Stik, er det en Remise en qvatre; faaer Spilleren tre og enhver

af hans Modspillere ogsaa tre Stik, er det en Remise en trois. Dersom derimod En af Modspillerne faaer flere Stik end Spilleren, f. Ex. fem, og Spilleren kun fire, eller og den ene af Modspillerne fire, den anden to, og Spilleren kun tre, saa faaer Spilleren, foruden Remisebeet, ogsaa en Codillebeet, altsaa to Beter.

Da Modspillerne bestræbe sig for at gjøre Spilleren Bete, og Spilleren stræber efter at vinde den Bete, hvorom han spiller, saa søger Den af Modspillerne, der har de bedste Kort, at erholde saa mange Stik, som muligt, og Den, der har de sletteste Kort, at tilvende sin Modspiller saa mange Stik, han kan; derfor overstikker den Sidste ikke sin Medspiller, men vel Spilleren; Spilleren søger paa sin Side, naar han ikke kan bringe det til fleere end fire eller tre Stik, at fordele Stikkene saa meget som muligt mellem begge sine Modspillere, paa det, naar han har fire Stik, den ene Modspiller ikke skal faae flere end tre, eller naar han kun faaer tre Stik, ei heller nogen af hans Modspillere faaer flere end tre Stik.

Ingen maa spille et Kort ud eller give et til, førend Turen kommer til ham; thi derved røbes Spillet; men skeer det dog alligevel og mere end eengang, saa forene de andre to sig om hvad Straf der skal paalægges derfor i Fremtiden, for derved at tvinge den Feilende til Opmærksomhed.

Saasnart et Kort er udspilt og ligger aabenlyst paa Bordet, kan det ikke tages tilbage igjen. Naar en af de andre Spillere gav et uret Kort til, og dog skulde have bekjendt Farven, saa kan han vel tage

sit Kort tilbage igjen, men har han flere endnu end et af samme paa Haanden, saa maa han til Straf ikke stikke over; men kaste et lavere Kort dertil. Havde den Sidste ogsaa allerede lagt et Kort derpaa, men Formanden mærker sin Forseelse og tog sit Kort tilbage igjen, saa kan denne og tage sit Kort tilbage og efter Behag lægge et høiere eller lavere til, ogsaa stikke med Trumf, forbi den Førstes Forseelse ikke maa komme ham til Skade. Men var Stikket allerede lagt bort, og der var spillet ud paa ny igjen, saa kan denne Forseelse ikke mere forandres; men den, som har givet det urette Kort til, maa sætte Bete og l'Hombren har vundet sit Spil, uden at han har nødig at spille længere.

Naar Spilleren, efterat have kjøbt til Sørgespil eller Tournée, eller casceret, finder at han ikke kan vinde Spillet, kan han give sig strax remisebeet og kaste sit Spil, for at undgaae, ved at spille Spillet tillige at blive cobillebeet. Men er han i Forhaanden og spiller ud, eller stikker han eller kaster paa een af Modspillernes Udspil, eller svarer han ja, naar Den af Modspillerne, der sidder i Forhaanden, spørger ham, om han maa spille ud, kan han ikke give sig remisebeet, men maa spille Spillet.

Medens man spiller, maa man være ganske stille, og ikke tale om noget, som kan give Oplysning i Spillet, enten hvad Kort der er ude, eller hvad man har stukken med, og man plejer, for at hindre sligt, at lade den, som begaaer denne Forseelse, til Straf sætte een Bete, da Spillet ofte kan vindes eller tabes ved slige utidige Ord.

Om Renonce.

Renonce er at mangle en vis Farve i sine Kort. Naar en Spiller siger: jeg er Renonce i Trumf, Klør ꝛc., saa er det det samme som om han sagde: jeg har ingen Trumf eller Klør. Ved Ekarteringen er det en Hovedsag at kaste saaledes bort, at man altid er Renonce i en Farve, paa det at man ikke maa være tvungen til at bekjende, men i Stand til at stikke Spillerens Kort. Og man kan allerbedst dømme en Spillers Færdighed paa de Kort, han kaster til for at blive Renonce i en Farve. For at gjøre det tydeligt med Exempler, ville vi her fremsætte et Spil.

Efter at Kortene ere kjøbte, sidde de saaledes fordeelte:

Første Spiller har Spadille, Pique, Manille Pique Knegt, Pique 7, Pique 4, Trefle Konge, Trefle 7, Coeur 5, Carreau 7.

Den anden har Pique Konge, Pique Dame, Pique 6, Pique 5, Carreau Konge, Carreau 5, Coeur Dame, Coeur 3, Trefle 6.

Den Tredie har Basta, Pique 3, Coeur Konge, Coeur 2, Coeur 7, Trefle Knegt, Trefle 4, Trefle 2, Carreau Ponto.

Den Første, som er i Forhaanden og den egentlige Spiller, spiller Pique Knegt ud, han kunde vel spille Spadillje eller Manillje ud, men da han har slette Haandkort, saa tør han ikke vove det, da han ellers ganske vist vil tabe. Den anden stikker med Pique Dame, den Tredie bekjender med Pique 3;

følgelig har den Anden et Stik og spiller Carreau-Konge ud, den Tredie giver Carreau-Ponto, og den Første Carreau 7 derpaa. Nu har den anden to Stik, som da spiller Carreau 5 ud; den Tredie, som er Renonce i Carreau, har Raison til at formode, at Spilleren kunde faae dette Stik for en lille Carreau eller med en lille Trumf, og da spilles Spadillje og Manillje ud, hvorpaa hans Basta, den eneste Trumf, han har, maatte falde; for altsaa at tage dette Stik fra Spilleren, i Fald han skulde bekjende, eller gjøre ham det vanskeligt at stikke det, og skaffe sin Medhjelper Frihed, sætter han Basta derpaa. Nu kunde vel Spilleren stikke med Manillje, men da svækkede han alt for meget sit Spil, og skulde, som vi siden skal vise, vist tabe det; han kaster derfor Coeur 5 til og gjør sig Renonce i Coeur. — Den Tredie faaer da et Stik og spiller Treste 4 ud. Vel kunde han og spille Coeur-Konge ud; men fordi han ikke vil gjøre mere end et Stik af sine Kort og vil skaffe Medhjelperen til Stik, om han havde et høit i Coeur, gjør han det ikke. Spilleren sætter Treste-Konge derpaa og den Anden bekjender med Treste 6, og faaer altsaa et Stik.

Derefter fordrer Spilleren med Spadillje. Den Anden bekjender med Pique 5, den Tredie lægger Coeur 2 til, nu har Spilleren to Stik; derefter spiller han Manillje ud, den Anden bekjender med Pique 6, den Tredie, som seer, at han ikke kan gjøre mere end to Stik, hvorved Spilleren let kunde vinde Spillet per qvatre, lægger Coeur-Konge til, hvorved Spilleren faaer det tredie Stik, og udspiller

Trefle 7. Hvis den Anden nu havde en højere Trefle, skulde Spilleren endda tabe; men da han ingen har, kaster han Coeur 3 til, hvorved Spilleren vinder, i hvad end den Tredie vil sætte paa. Naar han for Ex. stak med Trefle-Knegt, saa havde han 2 Stik og Spilleren vundet per qvatre. Det vil han ikke, derfor lacherer han med Trefle 2, og Spilleren faaer da sit fjerde Stik. Nu udspiller han Pique 7, som den anden stikker med Pique-Konge og den Tredie kaster Trefle-Knegt til, hvorved den anden faaer 3 Stik. Denne spiller Coeur-Dame ud, som den Anden bekjender med Coeur 2 og Spilleren stikker med Pique, hvorved han har det femte Stik og vundet Spillet.

For at gjøre dette ret tydeligt for en Begynder, ville vi endnu fremsætte to forskjellige Spillemaader, paa hvilke det forrige Spil havde kunnet bleven spillet, men som l'Hombren da skulde have tabt.

Vi ville begynde der, hvor der efter ovenstaaende sees, at den Anden havde to Stik, og nu udspilles Carreau 3, den Tredie stikker med Basta, l'Hombren med Manillje, og gjør deraf et Stik: nu spiller han igjen Spadillje, den Anden lægger dertil Pique 5, den Tredie Coeur 2. L'Hombren har nu to Stik. Han spiller Trefle-Konge ud, den Anden lægger Trefle 6, den Tredie Trefle to dertil. L'Hombren har nu 3 Stik. Derefter spiller han Trefle 7 ud, den Anden kaster Coeur 3 til og den Tredie stikker med Trefle-Knegt, og faaer derved et Stik. Nu spiller han Coeur 7 ud igjen, l'Hombren bekjender med Coeur 5, og den Anden stikker med Coeur-Dame,

og faaer derved det tredie Stik. Han spiller nu Pique-Konge ud, den Tredie giver Trefle 4 til, l'Hombren stikker med Pique 7, og faaer derved sit fjerde Stik; men da den anden ogsaa har fire Stik, saa er det en Remise per qvatre.

Endnu en tredie Spillemaade af samme Spil: l'Hombren spiller Spadillje ud, den Anden bekjender med Pique 5, og den Tredie med Pique 3; l'Hombren har altsaa et Stik. Nu spiller han Manillje ud, den Anden giver Pique 6 og den Tredie Basta til; l'Hombren har altsaa to Stik. Nu spiller han Pique 7 ud, den Anden stikker med Pique-Dame, og den Tredie giver Carreau-Ponto til; og da har den Anden et Stik. Han spiller nu Coeur-Dame ud, som den Tredie lacherer med Coeur to og l'Hombren med Coeur 5; den Anden har altsaa 2 Stik. Han spiller nu Carreau-Konge ud, den Tredie kaster Trefle 4 og l'Hombren Carreau 7 til; den Anden har nu 3 Stik. Herpaa spiller han Coeur 3 ud, den Tredie stikker med Coeur-Konge, den Anden giver Trefle 6 og den Tredie Trefle 2 til; nu har l'Hombren 4 Stik. Derefter spiller han Trefle 7 ud, den Anden giver Carreau 5 og den Tredie Trefle-Valet til, hvorved han faaer det første Stik; han spiller Coeur 7 ud, l'Hombren stikker med Trumfen Pique-Valet, og den Anden overstikker med Pique-Konge; nu har den Anden 4 Stik. Da nu l'Hombren og den Anden hver have 4 Stik, saa er det atter en Remise per qvatre, og l'Hombren maa sætte en Bete.

Om cinq=premiers eller de fem første Stik.

Naar Spilleren gjør fem Stik, førend de andre Spillere har faaet noget Stik, saa tilkommer ham derfor en Honneur. Man maa altsaa, naar man spiller, ogsaa have Hensyn paa at man kan faae denne Honneur; saaledes naar f. Ex. Spilleren spiller i Pique og har Spadillje, Manillje, Konge, Fire, Coeur-Konge, og Trefle-Konge, saa fordrer han strax med Spadilljen, hvorpaa der falder to Trumfer, derefter med Manilljen, hvorpaa der atter falder to Trumfer; hvorimellem er Basta. Nu spiller han Kongen ud, hvorpaa der kun kan falde een Trumf, herpaa spiller han Coeur-Konge ud, siden Trefle-Konge. Den ene af Modspillerne, som vel endnu har to Trumfer, maa bekjende Farven af de to Konger, og Spilleren har altsaa fem Stik, førend een af de andre, som spiller mod ham, har faaet et Stik; han erholder altsaa den derfor bestemte Honneur.

Om Vole eller Tout.

Naar Spilleren gjør alle 9 Stik, saa har han vundet Vole eller Tout. Naar han har gjort fem Stik og han spiller det sjette Kort ud, saa ansees han derved at erklære, at han vil spille Vole; dette maa nu enten skee med Forsæt eller af Overilelse, saa kan han dog ikke tage sit Udspil tilbage. Derfor maa en Spiller meget nøje tælle sine Stik og eftertænke sit Spil, førend han spiller det sjette Kort ud, at han ikke spiller Vole af Overilelse; thi faaer han ikke alle Stikkene, saa taber han Volen, og maa betale den.

Det er vel aldrig tilladt, efter at man har ecarteret, og man har taget de ny Kort igjen, atter endnu engang at besee de bortkastede Kort; men har l'Hombren gjort det enten af Forseelse eller med Forsæt, saa kan han ikke spille Vole. Det er ogsaa brugeligt, at man ikke tillader l'Hombren Vole, naar han spiller Solo, og beseer og undersøger de allerede omvendte Stik endnu engang.

Det er altid mod Spillets Regler, naar en Spiller ikke lægger Kortene til efter den Orden, han bør; men ved Volen er det især skadeligt for l'Hombren; thi i Særdeleshed ved det sidste Stik, hvor det kommer an paa hvad Farve man skal holde tilbage, for at forhindre Volen, kan et Kort, som er kastet før til, end det burde kastes, give Medhjelperen saa megen Oplysning, at han kan rette sig derefter, og stille l'Hombren ved Volen. Men det er ogsaa l'Hombrens Pligt, ikke at spille Kortene uordentlig ud, og ikke at lade Stikkene ligge oven paa hinanden i en Bunke; han maa tvertimod lægge dem ordentlig, et ved Siden af det andet, og naar det er kommet til det femte Stik, og Spillet har gaaet noget hastig, saa maa han bede Medspillerne, at være forsigtige og ikke kaste til i Forhaanden.

Om Spillemaaderne.

I Begyndelsen da l'Hombre blev indført, havde man kun to Spillemaader, Spørgespil og Solo; siden har man misbrugt dette fortræffelige Spil og ved mange Tilsætninger og Forandringer gjort det

til et blindt Lykkespil. Man kalder dette at spille med Chicane, og hertil henhøre alle de øvrige i det Følgende omtalte Spillemaader. Dog ere nogle af disse nu saa almindelige, at de ikke iforvejen behøve at omtales; andre derimod spilles ikke uden det forud bestemmes. Vi ville først omtale de almindelige Spillemaader, hvortil, foruden Spørgespil og Solo, henhøre: Tournée, Grand-Tournée, Casco og Spadillje-Forcée, og derefter omhandle de Spillemaader, som iforvejen maa aftales, hvilke ere: Grandissimo, Nulissimo, Casco-Tournée og Solo-Tout.

For Begyndere, som gjerne vil lære l'Hombrespillet og at spille det ret grundigt efter dets egne Regler, er det meget godt, at de ikke indlade sig i nogen anden Spillemaade end de almindelige.

Om Spørgespil.

For at spørge eller spille Spørgespil, maa man af den Kortgivende have faaet saadanne Kort, at man i en vis Farve med nogenlunde Sikkerhed kan gjøre Regning paa tre Stik. Man maa f. Ex. have paa Haanden: Spadilljen, Damen, Bonden og en Konge, eller: Manilljen, Kongen, Damen og en Trumf, eller: Basta, Ponto, Kongen, en Trumf og en Konge, saaledes at man, naar man kjøber en høj eller to smaae Trumfer eller en Konge og har en Renonce, kan haabe at vinde Spillet. Den, som har et Spørgespil, hvori han vil spille, siger: "jeg spørger", eller "er det tilladt?" Naar da ingen af de Medspillende byder ham over, ved at spørge i

Couleuren, tournere eller spille Solo, saa kjøber han saa mange Kort af Talonen, som han ønsker at være af med. Dog kan Den, som har spurgt, og ikke heri er blevet afslaaet, vælge imellem at kjøbe til Spørgespil og at tournere; derimod kan han, naar han har spurgt, ikke spille Solo, uden hans Spørgespil er ham afslaaet. Den, som, naar en Anden har spurgt, spørger til Couleur og ikke deri bliver afslaaet, er pligtig at blive ved sit Spørgespil, og kan ikke vælge imellem dette og Tournée.

Om Tournée eller lille Casco.

Den, som vil spille Tournée, siger: "jeg tournerer". Afslaaer ingen Medspillende ham dette, saa vender han det Kort, som ligger øverst paa Talonen, op, og den Farve, som dette Kort har, er da Trumf. Den Tournerende kjøber da saa mange Kort af Talonen, som han finder for godt; de øvrige kjøbe hans Modspillere. For at vove at tournere maa man i det ringeste have eet af de sorte Esser, nogle Manilljer og Forcer.

Det er undertiden brugeligt, at naar den Tournerende slaaer et sort Es op af Talonen, er det ham tilladt, at slaae endnu et Kort op, hvilket andet Kort da er Trumf; men denne Maade er meget uforbeelagtig for de tvende andre Spillere og Fordelen for den Tournerende for stor, i det han istedetfor een strax faaer to Trumfer, hvoraf den ene endog er en Matador; det er derfor ogsaa billigt,

at den Tournerende, naar han har saaledes tourneret to Gange, og taber Spillet, sætter, foruden den eller de sædvanlige Beter, endnu een.

Om Grand-Tournée eller Respect.

Hvo, som vil spille Grand-Tournée eller Respect, maa have begge de sorte Esser og forevise dem. Han opslaaer da, saafremt ingen afslaaer ham dette, det øverste Kort paa Talonen, hvilket da er Trumf. Derefter kjøbes og spilles, som sædvanligt.

Om Solo eller Sans prendre.

Solo eller Sans prendre Spillet bestaaer i at spille med de først modtagne 9 Kort, uden at lægge noget bort og tage andre istedetfor samme af Talonen. Man spiller Solo, naar de først modtagne 9 Kort ere saa gode, at man med Vished eller Sandsynlighed kan formode at ville faae 5 Stik, eller at kunne vinde per quatre, d. e. med 4 Stik; dog er dette sidste, nemlig at troe at vinde for 4 Stik, altfor voveligt, og man bør derfor i det højeste kun naar man forceres dertil, indlade sig derpaa. — Talonen kjøbes af Solospillerens Modspillere, og iøvrigt spilles Spillet som sædvanligt. Dog kan den, som har erklæret Solo, ikke give sig remisebeet, men han er pligtig, at spille Spillet.

Om Cascospil og Spadillje forcée.

Naar ingen af Spillerne har noget Spil paa Haanden og derfor passer, saa har den, der sidder i

Forhaanden Ret til at cascere (eller, som det undertiden kaldes, spille Obscurspil eller Obscurite); vil han ikke, saa passer han igjen, og det staaer da til den, der har Mellemhaanden, at cascere eller passe; passer ogsaa denne, har den, der er i Baghaanden ligeledes Valget mellem at cascere eller passe. Den, der vil cascere, kan enten tage de 9 øverste Kort af Talonen, i Stedet for de første modtagne, eller beholde et af disse og tage de 8te øverste af Talonen. Meer end eet Kort af de først modtagne maa den Cascerende ikke beholde. Sædvanligen kjøber man 9 Kort, naar man ikke har et af de sorte Esser at beholde. Kortene, man skal kjøbe, tager man, som anført, oven af Talonen, dog kan Spillerne ogsaa iforveien bestemme, at den Cascerende skal have Valget imellem at tage Kjøbekortene fra oven af Talonen, eller fra neden af, eller fra Midten, nemlig ved at lade ligge ligesaamange Kort oven som neden eller eet mere oven til. Naar man har kjøbt, undersøger man, om man kan spille med de kjøbte Kort, og i saa Fald i hvilken Farve. Ved Valget af Trumfen kommer det meget an paa, hvad Kort man har kastet, da man naturligviis vælger den Farve, hvoraf Modspillerne have de færreste; man er derfor ogsaa berettiget til at eftersee de Kort, man har kastet; derimod maa man ikke eftersee de kastede Kort, saasnart man har erklæret, i hvilken Farve man vil spille, og skulde dette desuagtet skee, maa man ikke spille Tout. De 5 eller 4 Kort, der blive tilbage af Talonen efterat man har kjøbt, staaer det til Modspillerne at kjøbe; den der sidder paa Spillerens høire Haand,

og derfor har Ret til først at kjøbe disse Kort, bør dog ingen kjøbe, med mindre han har i det mindste to eller tre Trumfer og Forcer, men ellers lade Kortene blive liggende til Kjøb af hans Medspiller.

Ingen bør cascere, som har gode Kort paa Haanden, thi derved bortfalder Formodningen for at finde et godt Spil i Talonen.

I Cascespil kan Spilleren ogsaa, naar han, efterat have kjøbt, ikke finder Kortet saaledes, at han troer, at kunne vinde, kaste det og give sig remiseret.

Naar ingen vil cascere, bliver det en Tilpas og den, der sidder i Forhaanden, giver Kortet til et nyt Spil.

Uagtet det, efter det ovenanførte, staaer enhver af de Spillende frit for, at cascere eller ikke, saa er det dog nu næsten almindeligen brugeligt, at naar nogen af Spillerne har Spadillje, skal han cascere, dersom ingen i Forhaanden for ham har erklæret Casco, følgeligen maa han ikke passe om han endogsaa vil. Dette kaldes Spadillje-forcée. Iøvrigt er der herved intet videre, end sædvanligt, at iagttage.

Vi gaae nu over til at omtale de Spillemaader, som, naar de skal bruges, iforveien maa bestemmes.

Om Grandissimo.

Dette spilles som Sansprendre, uden at det er tilladt at kjøbe. Der er ved denne Spillemaade ingen flere Trumfer end de to sorte Es, de

øvrige gjælde efter deres sædvanlige Værd. Naar jeg har f. Ex. de to sorte Es, Caro-Konge, og Caro-Dame, Trefle-Konge, saa er det 5 visse Stik, eller jeg har i Forhaand Spadillje, Coeur-Konge, Coeur-Dame, Coeur-Knegt og Coeur-Ponto, saa fordrer jeg med Spadilljen Basta ud, og gjør med de øvrige 4 høieste Coeur endnu de fire andre Stik. Man kan vel og, men det er dog altid voveligt, spille Grandissimo uden de to sorte Es, naar man f. Ex. har alle 4 Forcer eller Konger tilligemed deres Damer. Kortene kjøbes, ligesom i Solo, af Modspillerne. Den, der har erklæret, at han vil spille Grandissimo, har Forrettighed til at spille, om en Anden endog har en Solo Couleur.

Om Nullissimo.

Naar man spiller Nullissimo, saa maa man ikke gjøre et eneste Stik. I dette Spil er der heller ingen flere end de to sorte Es, de øvrige Kort gjælder efter Værd. Den som vil spille Nullissimo, maa ikke have noget sort Es, og maa tillige slutte sig til af sine Kort, at de ere saa lave, at ingen af hans Medspillere kan bringe ham til at faae et Stik; thi bliver han tvungen til at stikke, saa at Stikket kommer til ham, saa har han tabt Spillet.

Tallonen kjøbes af Modspillerne. Naar den, der spiller Nullissimo, faaer noget Stik, saa har han tabt Spillet, og sætter da en Remise-Bete. Den, der siger Nullissimo har fortrinlig Ret til at spille, endogsaa for den, der har erklæret Grandissimo.

Om Casco-Tournée.

Casco-Tournée kaldes det, at den, der har cascеret, naar han finder at han ikke kan spille og derfor giver sig remisebeet, tournerer, det er: vender det øverste af de Kort, der ligger i Resten af Talonen, op, for at bestemme ved dette Opslag, hvad Farve der skal være Trumf, og derefter at kjøbe enten hele Talonen eller saamange Kort af samme, han vil have. Dette Tournéespil vindes almindeligen af Spilleren og er derfor til Fordeel for denne: desaarsag pleier det ogsaa at være Reglen, at Spilleren, naar han taber dette Spil, sætter to Beter, naar han ellers skulde have en Remisebeet, og tre Beter, naar han bliver codilliebeet. Naar Spilleren, efterat have tourneret finder at han ikke kan vinde Spillet, kan han kaste sit Spil og han sætter da, ligesom naar han spiller Spillet og bliver remisebeet, to Beter.

Om Solo tout.

Vi have i det foregaaende anført, at man ikke behøver at erklære, at ville spille Bole, førend man har faaet de 5 første Stik. Derimod kan man, naar en Anden har erklæret Solo, tage Spillet fra ham, ved at sige Solo-tout, om den Andens Solo endogsaa var i Couleur. Man forpligter sig, ved at sige Solo-tout, til, i Forveien at gjøre alle 9 Stik eller Solo; taber man Bolen, sætter man en Remisebeet, om det endog kun var eet Stik man mistede.

Om Preference eller Couleur favorite.

Spillerne vælge enten strax i Begyndelsen af Spillet een af de fire Farver, som saalænge Spillet varer, skal have Fortrinet, saaledes at Spillene, som foretages i denne Farve, have Fortrinet for alle de øvrige Farver, og enes man da almindeligen om at vælge een af de sorte Couleurer, sædvanligen Pique, hertil; eller man giver den Farve Fortrinet, i hvilket det første Spil er bleven vundet. For nærværende Tid bliver og i mange Selskaber ved ethvert Spil Couleur favorite forandret, og det saaledes, at altid det øverste Kort af det Spil, som den, der sidder i Baghaanden, blander og lægger opslaaet hen for den som skal give, viser Couleur de Preference; dette kaldes ellers Flyvecouleur (Couleur volante). Naar nu for Exempel Trefle var valgt til Couleur favorite, saa overbyder man med de i denne Couleur foretagne Solo- og Spørgespil, enhver, der vil spille Solo eller spørge i nogen af de tre Farver.

Spillenes Rangorden.

Denne er saaledes:

1. Spørgespil.
2. Spørgespil i Couleur.
3. Tournée.
4. Grand Tournée.
5. Solo.
6. Solo Couleur.
7. Solo tout.
8. Grandissimo.
9. Nullissimo.

Naar Een siger: jeg spørger, og den Følgende vil gjøre et Spørgespil i Couleur, saa maa den Første overlade ham det, naar han ikke selv kan spille i Couleur, eller byde et højere Spil, Tournée, Solo o. s. v. I Almindelighed maa de lave Spil vige for de højere. Den Spiller, som er i Forhaanden, kan altid beholde og spille det Spil, som bydes af den, der følger efter ham; men enhver af de andre maa altid opbyde et højere Spil, naar den, der er for ham, skal overlade ham det.

Om Beterne.

Forinden Spillet begynder, maa Spillerne bestemme, hvad Matadorerne skal gjælde, og med hvor høj Stambete, der skal spilles. Betalingen for de forskjellige Slags Spil, saavelsom Stambetens Nominal rette sig efter hvad Matadorerne gjælder. Saaledes naar Matadoren gjælder ½ Skilling og Stambeten bestemmes til 48 Points, saa er Stambeten kun 24 Skill.; gjælder Matadoren derimod 2 Skill. og Stambeten er fastsat til 48 Points, gjælder Stambeten 96 Skill. Sædvanlig faaer hver af Spillerne ved Spillets Begyndelse een Stambete, saaledes at der altsaa er 3 eller 4 Stambeter, dog kan man ogsaa lade det forblive ved een Stambete i det Hele, som da sættes af den, der giver Kort. Stambeten skrives enten paa hver især af Spillerne i den for disse bestemte Rubrique, af Bogholderen eller den, som fører Regnskabet, eller ogsaa tager man et Pengestykke, som forestiller Stambeten, hvilket da kaldes

Blok, og som skal betales af Den, der har tabt den, til Den, der har vundet den. Den der saaledes har betalt sin Stambete eller ogsaa selv vundet den, leverer Blokken til den næste Forhaand, hos hvem den forbliver, indtil der skal spilles om Stambete igjen.

I ethvert Spil gaaer der een Bete, det er spilles der om een Bete. Vindes Spillet af Spilleren, faaer han Beten betalt, af den, der har den; men taber han Spillet, sætter han, som i det Foregaaende er omtalt, een eller efter Omstændigheder, to Beter.

Om Stambeterne spilles der først, og er det ligegyldigt paa hvis Stambete der først spilles. Naar der er sat Beter paa Stambeterne, gaaer den højeste først, hvilket vedbliver indtil alle Beterne ere afspilte. Naar der ikke er flere Beter, sættes der hvergang Stambeter paa nye af Spillerne, saalænge de vil fortsætte Spillet.

For hver Gang, der spilles paa en Bete, uden at den vindes af Spilleren, skrives der en Remise ved den Bete, paa hvilken der spilles; dette iagttages ogsaa hver Gang der bliver Tilpas.

Den, der fører Regnskabet, skriver Beterne paa den Tabende i den for denne bestemte Rubrique; og bør han slaae en Streg under den Bete, paa hvilken der skal spilles, for derved at gjøre den kjendelig fra de andre; paa denne Streg tegner han en kort Streg for enhver Remise, der sættes paa Beten.

Naar man ikke spiller Krollen til Beten, (hvorom nedenfor handles), saa bliver Beten, naar Spil-

leren taber et Spil i simpel Farve, 8, og naar der er Remiser paa den Bete, hvorom der spilles, for hver af disse 4 Points højere, end den gaaende Bete; dette Tillæg fordobles, naar Spilleren taber et Spil i Favoritcouleuren, og Beterne bliver følgelig da 16, og for hver Remise 8 Points høiere, end den Bete, hvorom der spilles, f. Ex. naar Beten, hvorpaa der spilles er 48, og paa samme er to Remiser, og Spilleren taber et Spil i simpel Farve, bliver hans Bete 64; taber han derimod i Favoritcouleuren, sætter han en Bete paa 80; bliver Spilleren codillebeet faaer han to saadanne lige store Beter.

Undertiden kommer man overeens om at spille **Krøllen til Beten**, hvilket betyder, at man til den Bete, som Spilleren skal sætte, foruden de ovenanførte Points, lægger saamange Points, som Spilleren, efter sit Spils Beskaffenhed, skulde betale til sine Modspillere, i hvilket Fald han da intet betaler dem for Spillet. Naar Spilleren taber et Spørgespil, bliver Beten ikke større, end den ellers skulde være, om man ikke spilte med Krøllen til Bete, eftersom Spilleren for et tabt Spørgespil intet skal betale. Dersom derimod det tabte Spil er et Tournéspil, bliver Beten, naar Spillet er i simpel Farve, 32, og for hver Remise 4 Points, men er det i Favoritcouleuren, 64 og for hver Remise 8 Points højere, end den Bete, hvorom der spilles; for en tabt Solo, Grand-Tournée eller Casco i en simpel Farve lægges 40 og for hver Remise 4 Points, men i Couleur 80 og for Remise 8 Points til den gaaende Bete. For en tabt Volo, Grandissimo, og Nul-

lissimo og Solo-tout, som og for Matadorerne erlægges Betalingen strax, hvorfor intet for Krollen lægges til Beten. Saafremt Spilleren bliver cobilleret lægges der allene til den ene Bete for Krollen, hvorimod den anden ikke bliver større, end den, efter det ovenfor anførte, skulde være, om end Spillerne ikke spilte Krollen til Beten, altsaa bliver denne, i simpel Farve 8 og for hver Remise 4 Points, men Favorit-Couleurene 16 og for hver Remise 8 Points højere end den gaaende Bete.

Om Betalingen for et Spil, naar det vindes.

Betalingen for et Spil, som vindes, er følgende:

	i simpel Farve,		i Favoritcoul.	
For et Spørgespil .	4 Points		8 Points.	
— en Tournée og Casco Tournée .	6	—	12	—
— Solo, Grand Tournée og Casco	10	—	20	—
— Bolo .	16	—	32	—
— Solo tout	26	—	52	—

Naar Spilleren faaer de 5 første Stik, faaer han derfor 2, men i Favoritcouleur 4 Points. For hver Matador betales Spilleren 1, men i Favoritcouleur 2 Points. Ligeledes faaer han for hver Remise, der er paa Beten, 1, men i Favoritcouleur 2 Points.

En vunden Grandissimo betales med 40, og en vunden Nullissimo med 80 Points.

Spilleren faaer Betaling af enhver af de Medspillende, følgelig, naar 4 deeltage i Partiet, ogsaa af den, som sidder over.

Om Betalingen for et Spil, naar det tabes.

For et tabt Spørgespil sætter Spilleren vel Bete, men betaler intet, hvad enten han spilte i simpel Farve eller i Favoritfarven. Derimod betaler han, naar han taber Spillet:

	i simpel Farve,	i Favoritcoul.
for en Tournée og Casco Tournée . .	4 Points.	8 Points.
— Solo, Grand-Tournée og Casco	8 —	16 —
— Bolo . . .	16 —	32 —

I denne Betaling for Bolo afgaaer, hvad Spilleren tilkommer for Spillet, for de fem første Stik og for Matadorerne om han har dem.

For en tabt Solo-tout betaler Spilleren, den for en tabt Solo og en tabt Bolo bestemte Betaling, uden at faae Godtgjørelse for Matadorer eller de fem første Stik.

For en tabt Grandissimo betales 32 og for en tabt Nullissimo 64 Points.

Naar det ved Spillets Begyndelse er vedtaget,

at Spilleren, som taber sit Spil, ogsaa skal betale for de Matadorer, han har, da betaler hver af disse 1 Points i simpel Farve, og to Points i Favorit-couleur; men, naar saadant ikke er vedtaget, betales intet for Matadorene.

Om Beternes og Krollens Opgjørelse naar Spillet ophører.

Naar man vil have Beterne snart afspillede, saa kan man, hvergang der bliver sat en Bete af nogen, sætte den mindste i Krollen, hvorved forstaaes, at Bogholderen debiterer, hvergang der bliver sat en Bete, den, der har den mindste Bete, for en Trediedeel af den til hver af hans Modspillere, naar Partiet bestaaer af Tre, men for en Fjerdedeel, naar der er Fire i Partiet. Vil man ophøre med Spillet, forinden alle Beterne ere afspillede, saa deler man Beterne, saafremt man ikke vil optegne dem for at afspille dem en anden Gang. Skal Beterne deles, sammenregner Bogholderen Beløbet af dem, dividerer det med 3, naar der er 3 Personer i Partiet, men med 4, naar Partiet bestaaer af Fire; den derved udkommne Trediepart eller Fjerdepart betaler Enhver af sine Beter til hver især af de Medspillende.

Saa mange Points, som Enhver i Krollen har mindre end de Medspillende betaler han til Enhver især af disse. Naar man ikke har det Antal af Dantes eller Marquer, man ved Spillets Begyndelse har modtaget, maa man med Penge indfrie de manglende hos den eller de af Medspillerne som har vundet dem.

Anviisning til de forskjellige Spillemaader for Begyndere.

Intet er vanskeligere for en Begynder, end at bedømme om han har et Spil paa Haanden, som han med Raison kan spille, eller om han efter Spillets Regler bør passe. For paa nogen Maade at give en Begynder Anviisning dertil, have vi her samlet nogle Spillemaader, som ere af de letteste; men som dog lade sig spille. Men naar en Begynder vil have den tilbørlige Nytte deraf, saa er det for alting nødvendigt, at han har et Spil Kort i Haanden, og dermed lægger Spillene saaledes som de her ere forskrevne, tager Stikkene bort derefter, og lægger et hvert Stik hen paa den Spillers Side, som han i Tankerne forestiller sig nærværende. Denne Maade at lære sig selv Spillet, vil ved Prøven med et eneste Spil blive ham til større Nytte og mere indlysende, end om han havde læst en heel Bog derom.

Vi ville nu anføre nogle Exempler paa Spørgespil og Solospil, hvoraf man let vil kunne slutte sig til hvorledes de øvrige Spil spilles.

Spil til Spørgespil.

I den sorte Farve er følgende tjenligt til et Spørgespil, nemlig i Pique eller Trefle.

1. Manillje, Basta, Konge, Tre.
2. Spadillje, Basta, Konge, Tre.
3. Spadillje, Manillje, Konge, Tre.
4. Spadillje, Manillje, Sex, Syv.

5. Spadillje, Basta, Dame, Syv.
6. Manillje, Basta, Dame, Fire, Tre.
7. Spadillje, Konge, Dame, Valet, Syv.
8. Basta, Konge, Dame, Valet Syv.
9. Manillje, Basta, Syv, Sex, Fem, Tre.
10. Konge, Dame, Valet, Syv, Sex, Tre.
11. Spadillje, Konge, Fem, Fire, Tre.

I den røde Farve, nemlig i Coeur og Carreau, kan efterfølgende være tjenlige til et Spørgespil:

1. Spadillje, Manillje, Ponto, Sex.
2. Manillje, Basta, Ponto, Sex.
3. Spadillje, Basta, Ponto, Sex.
4. Spadillje, Manillje, Konge, Dame.
5. Spadillje, Manillje, Valet, Sex og endnu en Konge.
6. Spadillje, Basta, Konge, Dame, Valet.
7. Basta, Ponto, Konge, Dame, Valet.
8. Manillje, Ponto, Konge, Dame, Valet.
9. Manillje, Basta, Konge, Dame, Sex.
10. Manillje, Basta, Valet, To, Tre, Sex.
11. Spadillje, Basta, Konge, Sex og endnu en Konge.
12. Spadillje, Manillje, Dame, Sex og endnu en Konge.

Naar Spadillje og Basta regnes her til et Spørgespil, saa forstaaes det saaledes, at det da ikke er tilladt at spille Grand Casco eller Force par tout. Er dette tilladt, og der just ikke staaer høie Beter, saa kan man spille Grand Casco og søge at faae Honneurene betalte derfor, om man ikke allerede har et Spil med Matadorer i Haanden.

Da der i den røde Farve er flere Trumfer end i den sorte, saa maa man ogsaa have bedre Kort i den første end i den sidste Farve, naar man vil spille.

En Konge af en anden Farve, kan l'Hombren altid ansee for en Trumf og regne den for et rimeligt Stik.

Det maa ogsaa mærkes, at man altid maa have stærkere Kort, naar man sidder i Mellemhaanden end naar man sidder i For- eller Baghaanden, fordi man maa frygte for, at naar den første spiller en Konge ud af den Farve, som man maa bekjende, bliver man sædvanligt overstukken af den Tredie, naar hiin spiller ud igjen.

Spil til Solo i den sorte Farve, nemlig i Pique eller Trefle.

1. Spadillje, Manillje, Basta, Konge, Tre, en Renonce.
2. Spadillje, Manillje, Konge, Valet, Tre, en Konge og en Renonce.
3. Spadillje, Manillje, Basta, Konge, Tre, en anden Konge og Dame garbé og Renonce.
4. Spadillje, Manillje, Basta, Sex, Fire, Tre, en Renonce.
5. Manillje, Basta, Dame, Valet, Fire, Tre, en Konge.
6. Manillje, Basta, Sex, Fem, Fire, Tre, en Konge.

7. Basta, Konge, Dame, Valet, Syv, Sex, en Konge.
8. Konge, Dame, Valet, Syv, Sex, Fem, Fire, en Konge.
9. Spadillje, Konge, Dame, Syv, Sex, Fire, en Konge og en Renonce.

Spil i de røde Farver, som kan spilles Solo.

1. Spadillje, Manillje, Basta, Fire, Fem, Sex, en Konge.
2. Spadillje, Manillje, Basta, Konge, Tre, en Konge.
3. Spadillje, Manillje, Ponto, Tre, Sex, en Konge, en Dame gardé (besat), og Renonce.
4. Manillje, Basta, Dame, Valet, To, Sex, en Konge, en Dame gardé.
5. Basta, Ponto, Konge, To, Tre, Sex, en Konge.
6. Ponto, Konge, Dame, Valet, To, Tre, Sex, en Konge eller en Dame gardé par le Valet (besat med Knegten).
7. Manillje, Basta, Ponto, Tre, Fire, Fem, en Konge og en Renonce.
8. Spadillje, Ponto, Konge, Dame, To, Sex, en Konge og en Renonce.

Erfarne Spillere forstaae vel endog at vinde et Sansprendre Spil med slettere Kort, især naar de har For- eller Baghaanden.

Vi have allerede ovenfor, hvor man har viist, hvorledes man skal renoncere, givet et Spil til Prøve. Men for at gjøre dette endnu saa tydeligt som muel igt for Begyndere, ville vi endnu her fremsætte og udvikle nogle Spillemaader. Dog maa man ikke herved tænke, at man her kan vente sig ubedragelige Regler, og troe, at naar man spiller et Spil efter den her foreskrevne Maade, man da ganske vist skal vinde det; nei langt fra, thi ved de utallige Forandringer, som Spillet kan modtage, formedelst de 40 Kort, der spilles med, vil det vist sjelden indtreffe, at Kortene sidde saaledes fordeelte paa Modspillernes Hænder, som er antaget, og at ofte et Spils Vinding eller Tab beroer paa et eneste Kort eller Renonce i en anden Spillers Haand, som man ikke der havde formodet. Her har man kun søgt at vælge saadanne Spil, hvor de meest bekjendte Regler ved l'Hombre-Spillet ere anvendelige.

Første Spil:

A er l'Hombre, han spiller Sans prendre i Pique, han har Forhaanden, eller som man og kalder det, han er le premier en Carte.

Kortene ere; efterat begge Modspillerne have ecarteret, saaledes fordeelte, som følger:

A. Forhaanden. Pique Manillje, Pique Konge, Pique Dame, Pique Valet, Pique Sex, Trefle Konge, Carreau Konge, Coeur Dame, Coeur Tre.

B. Den anden, eller den som er en cheville (i Mellemhaanden). Spadillje, Pique Syv, Pique Fem, Pique Fire, Trefle Dame, Trefle Valet, Coeur Konge, Coeur Valet, Carreau Sex.

C. Den tredie eller Baghaanden. Basta, Pique Tre, Carreau Valet, Carreau To, Carreau Tre, Carreau Fire, Coeur Ponto, Coeur Fire, Coeur Tre.

1. A spiller Trumf Konge ud, B kouperer med Spadillje, C giver Pique Tre til.

B kunde have lacheret Trumf Konge, for at see om hans Ven skulde kunne overstikke den med Manillje eller Basta; men efter hans Kort var dette ikke raadeligt; thi da han endnu havde tre smaae Trumfer til Spadilljen, saa havde han Forcen i Spillet og Haab om at gjøre 4 Stik, for at opnaae dette, maatte han altsaa menagere sine Trumfer.

2. B spiller nu Tresle Dame ud, C stikker med Basta, og A bekjender med sin Tresle Konge.

Det er meget tjenligt, at den, som har Forcen i Spillet, strax spiller Damerne ud, især naar de ere besatte med Knægter. B havde ogsaa her til Hensigt, at hvis hans Ven havde Tresle Konge, han da skulde lachete Damen, at han kunde gjøre Stikket.

3. C spiller Coeur Fem ud, A stikker med Coeur Dame, og B tager Stikket hjem med Coeur Konge.

Naar Een ikke spiller paa Stik, og han har flere Kort i Haanden af een Farve, saa maa han, naar hans Ven sidder i Baghaanden, ikke spille det høieste Kort ud; naar C for Ex. havde spillet Ponto ud, saa skulde A have holdt Damen tilbage, og ikke givet til, her kunde dette vel ikke hjelpe, fordi B havde Valet og Konge, saa var hele Spillet forbærvet derved, han havde maattet tage Kongen, og l'Hombren skulde have gjort et Stik med Damen.

4. B spiller Coeur Valet ud, og C bekjender med Ponto, og A med Coeur tre.

Det er nødvendigt, naar man har kouperet Damen med en Konge, strax at spille Valeten ud igjen, førend l'Hombren faaer Leilighed til at renoncere sig i Farven, fordi han ved det tredie eller fjerde Stik alt kan dømme, hvilken af Modspillerne der vil gjøre Stikket, og hans Ven let kan glemme, at Damen alt er udspilt, og derfor koupere Valeten med Trumf. C havde ogsaa her med Føie kunnet give Ponto til; thi naar hans Ven gjør Stikket, saa maa man altid give de høieste Kort i Farven til, paa det man ved Enden af Spillet ikke skal vorde nødt til imod sin Villie at stikke sin Ven over.

5. B spiller Trefle Valet ud, C giver Carreau Valet til og A couperer med Pique sex.

Da B spilte Trefle Valet ud, kunde han ikke troe, at l'Hombren vilde bekjende denne Farve, fordi han alt ved et andet Stik havde givet Trefle Konge til Damen; men det var mueligt, at C endnu havde en lille Trumf, og hvis dette var, saa havde B været en Trumf stærkere, end l'Hombren, naar han havde maattet stikke med én Trumf.

6. A fordrer Trumf med Manillje, B giver Pique Fire, og C Coeur Fire til.

7. A spiller Pique Dame ud, B bekjender med Pique Fem, og C lægger Carreau To til.

8. A spiller Pique Valet ud og B bekjender med Pique syv, som C kaster Carreau tre til.

9. A spiller tilsidst Carreau Konge ud, hvilken

B bekjender med Carreau sex, og C med Carreau fire; A, som er l'Hombren, har altid vundet Spillet.

Saalænge l'Hombren har Trumf, bør han bestandig spille ud og gjemme Kongerne tilsidst; thi den af Medspillerne, som har Renonce i den udspilte Konges Farve, kan let overstikke den med en lille Trumf og derved foraarsage, at Spillet bliver tabt.

Dette havde været Tilfælde ved dette Spil, hvis A strax havde spillet Treflekonge ud; C var Renonce i Trefle, han havde da strax stukket Kongen med Pique tre, og spillet Coeur fire ud igjen. B havde altsaa gjort 2 Stik med Coeur Valet og Kongen, og derefter spillet Trefle Dame ud, hvorpaa C havde sat Basta.

Havde l'Hombren stukket Basta over, saa havde Spillet været Remise; thi B havde allerede to Stik, og imellem hans fire Trumfer var der endnu Spadillje og Spyen, hvormed han kunde stikke to af l'Hombrens Trumfer. Naar l'Hombren har lacheret Basta og ikke stukket den, saa fik B dog fire Stik, og Spillet var da tabt Codillje.

Andet Spil.

l'Hombren B spiller Sansprendre i Trefle, han sidder i Mellemhaanden, Spillerne have følgende Kort:

B l'Hombren har Trefle Manillje, Basta, Trefle Konge, Trefle Dame, Trefle 5, Trefle 3, Pique Dame, Pique 5, Carreau Valet.

A har Forhaanden, og Trefle 6, Carreau Konge, Carreau 6, Coeur Konge, Coeur Valet, Coeur Ponto, Coeur 6, Pique 7, Pique 6.

C sidder i Baghaanden, og har Spadillje, Tresle Valet, Tresle 7, Tresle 4, Carreau Ponto, Carreau 2, Carreau 4, Pique Konge, Pique Valet.

L'Hombrens Kort synes at være et meget godt Spil, som han efter al Anseelse ikke lettelig kan tabe, og dog kan han slet ikke vinde det, naar den, som har Forhaanden, spiller ud efter Raison; og der er næsten kun det eneste Tilfælde muligt, naar denne spiller Carreau 6 ud efter Carreau Konge, enten det er i Begyndelsen eller i Midten af Spillet, eller naar han først spiller Carreau Konge ud og derefter changerer Farve og spiller Pique ud; men dette var ligesaa lidet Raison, som, naar den, der er i Baghaanden, vilde stikke en af fazts Matadorerne over med Spadillje, naar l'Hombren havde stukket det først udspilte Coeurkort. Vi ville derfor ikke udvikle dette Spil, men overlade til dem, som har Lyst til at blive nærmere underrettet derom, at lægge Kortene paa et Bord i den Orden, som ovenfor er beskreven, da skal de til deres største Forundring see, at l'Hombren altid maa tabe Spillet Remise, hvorban de end vilde spille dette Spil. Aarsagen hertil er denne, at l'Hombren sidder i Mellemhaanden; var han i Forhaanden, da kunde han let vinde Spillet, og var han i Baghaanden, da kunde han ikke tabe det.

Tredie Spil.

L'Hombren C er i Baghaanden, han spiller Sansprendre i Carreau. Spillerne have folgende Kort.

C L'Hombren har Carreau Manillje, Basta,

Carreau Konge, Carreau Dame, Carreau 3, Carreau 4, Carreau 6, Coeur Valet, Treſle Valet.

A har Forhaanden, Carreau Ponto, Pique Konge, Pique Valet, Pique 7, Pique 3, Treſle 6, Treſle 5, Treſle 4, Treſle 3.

B den Anden, ſom ſidder i Mellemhaanden, (en cheville), har Spadillje, Carreau Valet, Carreau 2, Carreau 5, Treſle Konge, Coeur Konge, Coeur Damt, Coeur 5, Coeur 7.

1. A ſpiller allerførſt Treſle 3 ud, B ſtikker med Treſle Konge, og C bekjender med Treſle Valet.

Det er overeensſtemmende med Klogſkab, at den, ſom ikke er Modſpiller i Trumf, aldrig ſpiller en Konge ud, naar L'Hombren ſidder i Baghaanden; thi om begge Modſpillere endog maatte bekjende den, ſaa vilde han ſpille ud i Farven, og ſætte ſin Ven derved i den Forlegenhed, at han, naar han ved det andet Stik var Renonce i Farven, og ſtak med Trumf, blev ſtukket over af L'Hombren. Den ſom til Øvelſe vil ſpille dette Spil ſaaledes, at A ſpiller Pique Konge ud, han ſkal ſnart erfare, at l'Hombren da vil ufeilbarlig gjøre 6 Stik, og at Spillet derimod vil faae en ganſke anden Vending, naar der ſpilles paa den førſt begyndte Maade. Endnu en anden Aarſag, hvorfor A ſpiller en lille Treſle og ikke Pique Konge, er denne, at han er Renonce i Coeur, og har kun en Trumf. Beholder han det førſte Stik, ſaa maa han ikke engang ſtikke, naar der ſpilles Renonce ud, forbi han da ſkulde have to Stik, uden Haab om at faae det tredie, og l'Hombren da desletttere kunde vinde Spillet med 4 Stik.

Han maa altsaa forsøge, om Medhjelperen kan faae Stikket med Trefle, og da udspille sin Renonce.

2. B spiller Coeur Konge ud, C giver Coeur Valet, og A Pique Valet til.

Naar man har Renonce i en Farve, derimod en Konge med flere Kort, saa giver man et høit Kort, som f. Ex. Pique Valet, til. Derved giver man sin Ven tilkjende, at man enten ogsaa kan renoncere sig i denne Farve, eller at man endnu har høiere Kort af samme paa Haanden.

3. B spiller Coeur Dame, C kouperer med Carreau Dame, og stikker over med Carreau Ponto.

4. A spiller Trefle 4 ud, B couperer med Carreau Valet, C stikker over med Carreau Konge.

B havde her Ret i, at han ikke couperede med Carreau Fem, hvilken l'Hombren desto lettere havde kunnet stikke, og derved desto snarere vundet Spillet. Naar man har flere Trumfer og spiller paa Stik, saa maa man altid tage en maadelig høi Trumf, paa det at det kan blive vanskeligere for l'Hombren at stikke, og at man desuden kan beholde saadanne Trumfer tilbage, som man siden kan gjøre Modstand med.

5. C fordrer Trumf med Manillje, A giver Pique Konge til, og B tager Stikket med Spadillje.

L'Hombren maa saasnart som muligt fordre Trumf, især naar han seer, at Modspillerne have Renonce i forskjellige Farver. A har ganske Ret i at han gav Pique Konge til; thi for det første forlanger han ikke, at gjøre flere Stik, og for det andet kan hans Ven maaskee have Pique Dame, som

han nu desto før kan spille ud, og da han er vis paa', at det er det høieste Kort i denne Farve.

6, B spiller Coeur fem, C tager Stikket med Carreau sex, og A giver Pique syv til.

Da l'Hombren vidste, at A ikke havde flere Trumfer, saa kunde han ogsaa stikke den med den mindste Trumf.

7. C forbrer med Basta, A giver Pique tre til, og B bekjender Trumf med Carreau Fem.

8. C spiller Carreau tre ud, A giver Trefle Sex til, og B tager Stikket med Carreau To.

9. B spiller tilsidst Coeur sex ud, som C tager med Carreau fire, men hvorpaa A giver Trefle Fem til.

A har et Stik, nemligt det tredie.

B har 4 Stik, nemlig det første, andet, femte og ottende.

C som l'Hombren, har heller ikke mere end fire Stik, nemlig det fjerde, sjette, syvende og niende.

Spillet er altsaa en Remise. Aarsagen, hvorfor l'Hombren har tabt dette Spil, er allene denne, at han ved det tredie Stik satte Carreau Dame, og ikke en lille Trumf derpaa. Imidlertid da han vidste, at A var Renonce i Coeur, saa vilde han være vis paa Stikket, og man kan ikke regne ham det til en Feil, at han har taget Damen dertil; det tjener end mere til Beviis paa, at der ikke kan gives bestemte ufeilbare Spilleregler, men at en klog Indretning af Spillet, alt ligesom Kortene sidde paa Modspillerens Hænder, maa gjøre det meste til at vinde Spillet.

Da det er den farligste Stilling for l'Hombren,

at sidde en cheville eller i Mellemhaanden, saa ville vi endnu til desto bedre Underretning omstændelig beskrive et Par Spil, hvor l'Hombren er i ovenmeldte Stilling.

Fjerde Spil.

L'Hombren spiller i Coeur.

B L'Hombren, som sidder i Mellemhaanden, har Spadillje, Coeur Ponto, Coeur Dame, Carreau Konge, Trefle Valet.

A har Forhaanden og Coeur Manillje, Basta Coeur Konge, Coeur Fem, Trefle Konge, Trefle, Dame, Pique Dame, Pique Valet, Pique Tre.

C er i Baghaanden, og har Coeur Valet, Pique Konge, Pique Syv, Pique Sex, Pique Fem, Trefle Sex, Carreau Dame, Carreau Tre og Carreau Fem.

1 A spiller først Trefle Konge ud, B bekjender med Trefle Valet, og C med Trefle Sex.

2. A spiller igjen Trefle Dame, og B kouperer med Coeur To, og C stikker over med Coeur Valet.

Naar man engang har begyndt med en Farve, saa maa man vedblive den, paa det at l'Hombren kan, som her er skeet, overstikkes. Naar man har Trumfer, saa maa man altid sætte en høiere Trumf paa end ellers. Siden vil det vise sig, hvor skadeligt det var for l'Hombren, at han ikke stak med Damen, istedet for med Toen.

3. C spiller Carreau Tre ud, A kouperer med Coeur Fem, og B giver Carreau Konge til.

Hvorfor C ikke spiller Pique Konge ud, dette

kan man see af Aarsagen til Anmærkningen ved det første Stik i foregaaende Spil.

4. A spiller Pique Dame ud, B stikker med Coeur Fire, og C giver Pique Konge til.

Af Anmærkningen ved det femte Stik i foregaaende Spil, vil man see, at C har handlet ret, ved at kaste Pique Konge til; thi saasnart En har faaet et Stik, som ikke har Kort til at gjøre flere, saa maa han altid kaste det højeste Kort til han har, som ogsaa er anmærket ved fjerde Stik i første Spil.

5. B fordrer Trumf med Spadillje, C giver Carreau Dame, og A Coeur Konge til.

6. B spiller igjen Coeur Ponto ud, C giver Carreau 5 til, og A tager Stikket med Manillje.

7. A spiller Pique Valet ud, B stikker med Coeur Sex, og C giver Pique Syv til.

8. B spiller Coeur Dame ud, C giver Pique Sex til, og A tager Stikket hjem med Basta.

9. A spiller tilsidst Pique Tre ud, som B tager med Coeur Tre; men C bekjender med Pique Fem.

Dette Spil er altsaa en Remise; thi A har fire Stik, nemlig det første, tredie, sjette og ottende Stik. B l'Hombren har ogsaa fire Stik, nemlig det fjerde, femte, syvende og niende. C har et Stik, nemlig det andet.

At dette Spil er bleven tabt, kan man i visse Maader give l'Hombren Skyld for; thi havde han, som det er bleven sagt ved Anmærkningen til det andet Stik, sat en højere Trumf nemlig Damen derpaa, saa skulde C ikke have kunnet stikke ham over. Paa

Coeur To, som han siden spillede ud, havde C maattet sætte Coeur Valet. Vilde nu A stikke over med Coeur Konge, saa tabte han Forcen i Trumfen, og l'Hombren maatte da, hvorban det end gik, faae fem Stik, men A kun fire, og C ingen.

Femte Spil.

L'Hombren spiller i Trefle, og er i Mellemhaanden (en cheville).

A Forhaanden har Spadillje, Basta, Trefle Syv, Trefle Tre, Carreau Konge, Carreau Dame, Carreau Ponto, Carreau Tre, Carreau Fire.

B l'Hombren er en (en cheville), og har Trefle Manillje, Trefle Konge, Trefle Dame, Trefle Valet, Trefle Sex, Trefle Fem, Coeur Konge, Pique Konge, Pique Dame.

C Baghaanden har Trefle Fire, Coeur Dame, Coeur Valet, Carreau Ponto, Carreau Valet, Carreau To, Pique Valet, Pique Syv, Pique Sex.

1. A spiller Carreau Konge ud, B kouperer med Trefle Sex, og C bekjender med Carreau Valet.

2. B fordrer Trumf med Manillje, C bekjender med Trefle Fire, A tager Stikket med Spadillje.

3. A spiller Carreau Dame ud, B kouperer med Trefle Valet, og C bekjender med Carreau To.

4. B spiller Trefle Konge ud, og C giver Coeur Dame til, og A tager Stikket med Basta.

5. A spiller Carreau Ponto, B kouperer med Trefle Fem, og C giver Pique Valet til.

6. B spiller Pique Konge ud, som C bekjender med Pique Syv, men A stikker med Trefle Tre.

7. A spiller Carreau Tre ud, B maa stikke den med sin sidste Trumf, nemlig Damen, og C giver Pique Sex til.

8. B spiller Coeur Konge ud, C bekjender med Coeur Valet, og A kouperer med Tresle Syv.

9. A spiller tilsidst Carreau Fire ud, B l'Hombren har ikke flere Trumfer, han maa altsaa give Pique Dame, ligesom C Coeur Ponto til.

Dette Spil kan tjene til et Beviis paa, med hvilken Forsigtighed og Opmærksomhed l'Hombren maa spille sit Spil. Han havde her gjort to Feil, af hvilke den ene vel ikke var ham til Skade, men den anden var Skyld i at han tabte. Den første Feil begik han strax ved det første Stik, at han kouperte Carreau Konge med Tresle Sex, og ikke med Tresle Valet. Havde den sidste endog havt Renonce i Carreau og Tresle Syv, saa havde han stukket l'Hombren over, og han havde da kun faaet 3 Stik. Men Hovedfeilen begik l'Hombren derved, at han efter det tredie Stik spillede Tresle Konge, og ikke en af sine andre Konger ud. Havde han regnet sine Trumfer over, saa havde han seet, at der endnu kun var tre paa hans Haand, og naar endog hans tvende Konger tilligemed Pique Dame vare blevne stukne dermed, saa gjorde de i hans Haand endnu værende fire Trumfer dog endnu fire Stik, og det første Stik havde han jo alt faaet hjem, hvilket altsaa var de 5 fulde Stik. Men han lod sig forføre derved, at C havde ved det andet Stik bekjendt Trumf, og da han nu betragtede sit Spil, som et, der ikke kunde tabes, saa fordrede han af Overilelse og uden først

at have gjort den saa nødvendige Beregning over sine Kort endnu engang Trumf, og derved blev Spillet tabt Codillje.

Sjette Spil.

L'Hombren spiller Sansprendre i Pique. Han er i Mellemhaanden.

A har Forhaanden og Pique Valet, Pique Syv, Pique Sex, Pique Fem, Pique Tre, Carreau Dame, Carreau Valet, Carreau To, Carreau Fire.

B er l'Hombre og sidder en cheville, har Spadillje, Pique Manillje, Basta, Pique Konge, Carreau Konge, Coeur Konge, Trefle Konge, Trefle Dame, Trefle Valet.

C har Baghaanden og Pique Dame, Pique Fire, Coeur Valet, Coeur To, Coeur Fire, Coeur Sex, Trefle Syv, Trefle Sex og Trefle To.

1. A spiller Carreau Dame ud, B stikker med Carreau Konge; men C med Pique Dame.

2. C spiller Carreau Fire, og A kouperer med Pique Tre, og B giver Coeur Konge til.

3. A spiller Carreau Valet ud, B kouperer med Pique Konge, C giver Coeur Valet til.

4. B fordrer Trumf med Spadillje, C bekjender med Pique Fire, og A med Pique Fem.

5. B fordrer igjen med Manillje, C giver Coeur To, og A Pique Sex til.

6. B spiller Trefle Konge ud, C bekjender med Trefle Syv, men A tager Stikket med Pique Syv.

7. A spiller Carreau To ud, B tager Stikket med Basta og C kaster Trefle Sex til.

8. B spiller Treffle Dame ud, C bekjender med Treffle To, men A tager Stikket med Pique Valet.

9. A faaer nu det sidste Stik for Carreau Fire, hvorpaa B kaster Treffle Valet, men C Coeur Ex.

L'Hombren havde vist nok ikke tænkt, at han skulde tabe dette store Spil med fire Matadorer i den sorte Farve, tilligemed tre Konger og iøvrigt ingen faux Kort. Maaske han allerede har regnet i Tankerne, hvormeget dette Spil med Sansprendre, fire Matadorer og la Vole skulde indbringe ham. Ja han har vel og beklaget sig over, at han ikke havde Forhaanden, og kunde ikke spille la Vole annoncé. Havde han havt Forhaanden, saa skulde han vist have gjort 8 Stik, og fire Stik gjorde det ham altsaa Skade, at han sad i Mellemhaanden mellem begge Modspillerne. I dette Spil er der paa ingen af Siderne begaaet nogen Feil; men den dueligste Spiller skulde have tabt det paa samme Maade. Man har endog Exempler paa, at et lige saa stort Spil, ja endog i Forhaanden, er tabt Codillje.

L'Hombren havde i Pique fire Matadorer, Treffle Konge og Dame, Coeur Konge, Dame og Valet.

Den anden havde de øvrige syv Trumfer og Carreau Konge.

Da l'Hombren vilde spille Spillet ud, lagde den anden fine Kort op, og erklærede ham codilljebeet; dette kunde han og sikkert gjøre, thi der var intet Tilfælde muligt, som havde kundet hindre ham fra at gjøre Codillje. Han kunde aldrig miste mere end fire Trumfer, derfor gav han l'Hombren de fire Stik, og saa beholdt han dog alligevel fem Stik for sig selv.

Syvende Spil.

Vi ville endnu fremsætte et Spil, hvor Een af Modspillerne har et meget stort Spil, og l'Hombren dog derfor vinder sit Spil. L'Hombren spiller i Coeur og har Forhaanden.

A L'Hombren har Basta, Coeur Ponto, Coeur Konge, Coeur Valet, Coeur To, Trefle Konge, Trefle Dame, Pique Konge, Pique Dame.

B den anden Modspiller har Spadillje, Coeur Manillje, Coeur Dame, Coeur Tre, Coeur Fire, Coeur Fem, Coeur Sex, Trefle Valet, Trefle Syv.

Da den tredie Spillers Kort ere ganske ubetydelige, og ikke kan gjøre noget til, at dette Spil bliver vunden eller tabt, saa ville vi ikke anføre dem her.

1. A fordrer Trumf med Coeur Konge, B stikker med Spadillje, og fordi han seer, at den tredie ikke giver Trumf til, saa formoder han, at maaskee Basta sidder paa hans Haand; der spilles altsaa af.

2. B spiller Trumf Fire ud, paa det at den tredie skal sætte Basta derpaa; men da han ikke har den, saa tager l'Hombren Stikket med Coeur To.

3. L'Hombren har strax ved det første Stik formærket, at alle de Trumfer, der fattes ham sidder paa den ene Modspillers Haand; han drister sig altsaa ikke mere til at spille Trumf ud, men i det Sted Trefle Konge, som B bekjender med Trefle Valet.

4. A spiller Trefle Dame ud, som B bekjender med Trefle Syv.

5. A spiller Pique Konge ud, B kouperer med Coeur Sex.

6. B spiller Coeur Tre og A stikker med Coeur To.

7. A spiller Pique Dame, B tager den med Coeur Fem.

8. B fordrer Trumf med Manillje, og A giver Coeur Ponto til.

9. A faaer det sidste Stik med Basta og tager med denne Coeur Dame, som B har spilt ud.

Modspilleren B troede ganske vist, at han skulde have gjort Codillje, og dog sad Kortene saaledes, at det var umuligt for ham at gjøre mere end fire Stik med Spadillje, Manillje, Septime og to Renoncer. Havde han kun havt en Renonce og istedet for det ene Trefle et Carreau Kort, saa skulde det have været en let Sag at gjøre Codillje.

Paa det en Spiller ikke skal være nødt til, ved ethvert Kort altid at gjentage Farven, saa nævner man kun Hovedkortene hver for sig, og de øvrige efter deres Antal; saaledes siger man:

Spadillje quatrieme en Coeur, det er Spadillje og endnu tre ringere Kort i Coeur, eller som man og pleier at sige paa Dansk: Spadillje selv fjerde i Coeur, nemlig fire Kort i Coeur og den først nævnte med indbefattet.

Tre Matadorer sixieme i Pique, er sex Kort i Pique, hvori tillige er tre Matadorer.

Kongen troisieme en Trefle, Ponto cinquieme en Carreau, d. e. Kongen selv tredie i Trefle, Ponto selv femte i Carreau, o. s. v.

Det skulde være overflødigt her, endnu at fremsætte flere Prøver paa Spil. En Begynder skulde

dog ikke være istand til, uden Øvelse, at beholde Reglerne i Hukommelsen, og kun ved disse og ved Opmærksomhed paa andre gode Spillere, vil han blive sat i Stand til at gjøre den tilbørlige Anvendelse deraf. Det er nok, saa ofte han har været i et Spille-Selskab, at gjøre sig nøie bekjendt med tre eller fire Regler, og da sætte sig fast for at beholde disse Regler i Tankerne, og saasnart som Leilighed gives bringe dem i Udøvelse. Gjør han dette, saa vil han lidt efter lidt og i kort Tid fuldkommen kjende alle Spillets Regler og selv blive en god l'Hombrespiller.

Til Fornøielse ville vi endnu her fremsætte et Spil, om hvilket man kan sige i et Selskab, at man vil vinde et Sansprendre Spil, uden et sort Es, uden en eneste Trumf, uden en Konge, ja endog uden at have et eneste Herreblad paa Haanden.

At alle Trumferne, indtil den ringeste skal være i Modspillernes Hænder, og at endog en anden Spiller maa give Kortene, men enhver efter Behag skal tage nye Kort af Talonen, det vil nu synes mange utroligt, og det har dog sin fuldkomne Rigtighed lige efter Ordene, som ovenfor sagt er; det kommer kun an paa, at man forud lægger Kortene i den her foreskrevne Orden, og hverken lader dem blande eller tage af, og tillige derved betinge sig Forhaanden, og at begge Medspillerne maa ecartere og tage nye Kort af Talonen efter Raison. Den som sidder paa venstre Haand af l'Hombren giver Kortene, og disse ere lagde i følgende Orden:

1. Carreau Ponto.
2. Trefle Fem.
3. Coeur To.
4. Coeur Dame.
5. Pique Fem.
6. Basta.
7. Trefle Dame.
8. Pique Sex.
9. Pique Konge.
10. Trefle Syv.
11. Carreau Syv.
12. Trefle Tre.
13. Trefle Valet.
14. Pique Fire.
15. Trefle Fire.
16. Carreau Dame.
17. Coeur Syv.
18. Pique Valet.
19. Carreau To.
20. Coeur Ponto.
21. Trefle Sex.
22. Pique To.
23. Carreau Valet.
24. Trefle To.
25. Pique Dame.
26. Coeur Valet.
27. Pique Syv.
28. Carreau Tre.
29. Coeur Tre.
30. Carreau Fire.
31. Coeur Sex.
32. Spadillje.
33. Carreau Tre.
34. Coeur Fem.
35. Carreau Sex.
36. Coeur Fire.
37. Carreau Konge.
38. Pique Tre.
39. Trefle Konge.
40. Coeur Konge.

Naar Kortene ere givne som ellers, saa siger A, som sidder i Forhaanden; jeg spiller Sansprendre i Pique.

Den Følgende lægger nu fem af sine Kort bort, nemlig No. 4. 13. 15. 23. 24. og tager derimod andre af Talonen.

Det samme gjør den Sidste, efter at han har kastet No. 7. 16, 17. 26. Spillerne have altsaa følgende Kort:

A l'Hombren. Carreau Ponto, Carreau To,

Carreau Syv, Coeur Ponto, Coeur To, Trefle Syv, Trefle Sex, Trefle Fem, Trefle Tre.

B den Anden. Spadillje, Pique Manillje, Basta, Pique Fem, Pique Fire, Coeur Tre, Coeur Sex, Carreau Tre, Carreau Fire.

C den Tredie eller Baghaanden. Pique Konge, Pique Dame, Pique Valet, Pique Syv, Pique Sex, Coeur Fem, Coeur Fire, Carreau Fem, Carreau Sex.

En erfaren Spiller vil snart, efterat han har ecarteret, indsee, hvorpaa det her kommer an, nemlig, at naar l'Hombren spiller Carreau Ponto og To ud, og derefter Coeur Ponto og To, han da faaer fire Stik, og de andre Kort ere saaledes fordeelte, at den Anden faaer tre Stik for de Tre Matadorer, og den Tredie to Stik for sine Trumfer, i hvor megen Umage han end gjør sig, for at kaste de høieste Kort til de, som hans Medhjelper spiller ud. Imidlertid vil man ikke, førend Spillet er begyndt, saa let kunne gjøre sig et Begreb derom, og troe at l'Hombren umueligen kunde opfylde sit Løfte.

Dog vil man ikke raade nogen til dette Spil, thi han maatte da kjende Kortene bag paa, naar han kunde vide, at Kortene vare saaledes fordeelte, som ovenfor er viist.

Almindelige Regler.

1. Man maa aldrig uden Raison tage flere Kort af Talonen end man behøver; men heller lade sin Medhjelper kjøbe. Naar man for Exempel har

et Par ubetydelige Trumfer paa Haanden, saa gjør man bedst i, at man lader 6 Kort ligge til sin Eftermand, men ellers ikke uden fem.

2. Det er en Hovedregel i Spillet, ikke at lade l'Hombren faae noget Stik. Man maa altsaa ikke lachere nogen Konge eller Dame, som han spiller ud, naar man kan koupere den med Trumf.

3. Fra den Regel: man maa ikke lade l'Hombren faae noget Stik, maa man afvige, naar l'Hombren for Ex. har 3 Stik, min Medhjelper ogsaa tre Stik, og jeg eet Stik, men jeg ved det, at jeg ikke vil lade l'Hombren faae det fjerde Stik, og skal ham over, vilde sætte min Medhjelper i Midten og l'Hombren i Baghaanden.

4. Naar Medhjelperen spiller et Kort ud af en vis Farve, som man veed, at l'Hombren ikke kan stikke over, saa maa man lachere det, med mindre Medhjelperen alt har eet Stik, men man selv kan gjøre de fleste Stik, thi da maa man overstikke Medhjelperen, for at Spilleren ikke skal kunne vinde per quatre. Ellers maa man, saasnart Leiligheden tillader det, søge at kaste de hoieste Kort til, paa det at disse ikke siden skal være Medhjelperen til Hinder. Det er derfor meget godt, at beholde et meget lavt Kort tilligemed de høie, paa det man, alt eftersom Omstændighederne udfordre det, enten kan lachere eller koupere. Dette finder ogsaa Sted i Trumf.

5. Naar l'Hombren ikke strax spiller Trumf ud, men begynder med andre Farver, saa er det et Tegn til, at han kun har et maadeligt Spil. Man kan altsaa ikke byde ham værre, end at den, der er i

Forhaanden, naar l'Hombren sidder i Mellemhaanden, begynder at spille Trumf ud. Dette er især anvendeligt ved Casco-Spil.

6. Naar l'Hombren er i Baghaanden, maa man aldrig spille Trumf ud, og det er kun saare sjeldent, at denne Regel taaler Undtagelse.

7. Man maa ikke letteligen forandre den Farve, som den ene Medspiller har spilt ud, men vedblive med den; men den Farve, som l'Hombren har spilt i Begyndelsen, maa man ikke bringe igjen, fordi han har den Hensigt, at anvende en lille Trumf: men en klog og erfaren Spiller pleier ogsaa undertiden at spille den Farve ud, som han har flest af, forbi man skal komme med en anden, som han kun har eet Kort af. Det beroer her blot paa Spillets Stilling, og de Medspillendes Færdighed. I Casco bør man oftere forandre Couleur end i andre Spil.

8. Naar man har to Trumfer paa Haanden, af hvilke den ene er den høieste, men den anden noget lavere, f. Ex. Spadillje, Basta eller Manillje, Ponto eller Konge, Valet, saa maa man søge at indrette Spillet saaledes, at man bliver i Baghaanden, forbi man altsaa kan gjøre to Stik med dem. Det samme har og Sted, naar man har en Konge og en Valet i en anden Farve.

9. Naar man har Spadillje, Manillje med endnu fire smaa Trumfer i den røde Farve, saa fordrer man ikke gjerne i Forhaanden med Spadillje; men spiller en lille Trumf ud. Aarsagen hertil er, forbi naar enhver Medspiller har tre Trumfer, saa lacherer den ene det tredie Stik med Basta, og det

skulde blive taget med Ponto eller Kongen. Men paa den første lille Trumf maa falde to, og Spadillje og Manillje fordre de øvrige ud.

10. Omendskjøndt en Modspiller har saadanne Kort, at han vist troer, at kunne gjøre tre eller fire Stik med dem, saa maa han dog ikke egensindigen paastaae dette; men naar Spillet tager en saadan Vending, at hans Medhjelper allerede har gjort nogle Stik, saa maa han lachere ham, og ikke tage noget Stik bort, førend han og har tre Stik.

11. Naar Medhjelperen har Modspillet, og der efter hinanden spilles en Farve ud, hvori man har Renonce, men som man tillige kan formode, at l'Hombren ligeledes har Renonce i, saa maa man ikke sætte en lille, men den høieste Trumf man har deri.

Love for l'Hombre en trois.

1. Kortene maa bestandig blandes forbækt.

2. Den, som skal give Kort, maa ikke pikke paa Stammen, men virkelig tage af.

3. Der maa ikke gives flere eller færre Kort end tre ad gangen.

4. Naar det er i Begyndelsen af Spillet at to lige eller ganske fremmede Kort i Spillet, eller et Kort feiler, og man formærker det under Spillet, saa gjelder Spillet ikke; men er det allerede ved Enden af Spillet, og l'Hombren har fem Stik, saa gjelder det.

*5. Naar der under Givningen ligger et Kort forkeert, saa staaer det den, som skal have det, frit

for, om han vil beholde det eller ikke; men er det et sort Es, saa gives der om igjen.

6. Findes der mere end et Kort forkeert under Givningen, saa maa Kortene blandes og gives om igjen ifald Forhaanden forlanger det, men i modsat Fald ansees det for en Tilpas, hvorfor der skrives en Remise paa den gaaende Bete, og den, der sidder i Forhaanden, giver Kort til et nyt Spil.

7. Naar man formærker et omvendt Kort i Talonen, førend Spillerne have forklaret sig om og hvorledes de vil spille, saa blandes Kortet paa ny og gives om igjen.

8. Naar der ved Kjøbningen findes et omvendt Kort i Talonen, saa er det ikke til Hinder for den, som vil spille; men findes der flere, saa gjelder Spillet ikke.

9. Naar den, som har givet, giver sig selv eller de andre flere eller færre end ni Kort, eller der findes et omvendt Kort i Talonen, saa er det ham ikke tilladt selv at spille. Naar Kortgiveren har givet sig selv flere eller færre end ni Kort, og Een af de andre Spillere siger Sansprendre, og Giveren overbyder med Sansprendre i Couleur eller Grandissimo og Nullissimo, og de tvende andre Spillere kjøbe og kaste deres bortlagte Kort saaledes mellem hinanden, at Feilen ikke kan restitueres som det sig bør, skjøndt man allerede ved at kjøbe saae Kortenes Urigtighed; saa har

a) den, der først sagde Sansprendre, vundet sit Spil og Beten; og b) maa Kortgiveren sætte Bete, og c) tillige betale de tvende andre Spillende den

meldte Sanspreudre i Couleur eller Grandissimo og Nullissimo.

10. Naar en Spiller har faaet mere end ti eller mindre end otte Kort, saa gjelder Spillet ikke; men maa gives om igjen.

11. Ligeledes forholder det sig, naar en Spiller har taget en andens Kort.

12. L'Hombren maa melde Trumffarven førend han har taget nye Kort af Talonen; forsømmer han dette, saa har Medspilleren Ret til at nævne en anden Farve, hvori han maa spille; nævner enhver Medspiller en anden Farve, saa gjelder dens Farve, som sidder paa høire Haand af l'Hombren. Dog er det i saa Fald l'Hombren tilladt, naar han ikke har seet de Kort, han har kjøbt, at tage de bortlagte Kort op igjen, og tage saa mange af dem tilbage, som han synes at kunne behøve (jevnfr. S. 4 og 5).

13. Naar l'Hombren allerede har seet de Kort, som han har kjøbt, men endnu ikke nævnet Trumffarven, men en anden Modspiller har gjort det, saa maa han spille i den Farve, som Modspilleren har nævnet, og ikke tage nogle af sine bortlagte Kort op igjen.

14. Naar l'Hombren allerede har seet sine nye Kort, men derved erindrer sig, at han endnu ikke har nævnet Trumffarven, og han gjør det nu, førend en af Medspillerne har erindret ham derom, saa er det ham ogsaa tilladt.

15. Ingen af Spillerne maa erklære sig, førend Turen kommer til ham.

16. Den Farve, som l'Hombren engang har

nævnet, bliver altid Trumf, og kan ikke igjen forandres af ham.

17. Naar l'Hombren nævner to Farver, saa gjelder den, som han først nævnede.

*18. Naar En nævner en Farve, uden derved at sige, han vil spørge, eller naar En af dem, som sidder for ham, allerede har spurgt, saa er han tvungen til at spille Solo i den Farve, som han har nævnet.

19. Den, som engang har sagt, at han passer, kan ikke spille i dette Spil.

20. Naar l'Hombren spiller Solo og det befinder sig, at der fattes eet Kort i Talonen, saa er det til ingen Hinder; men l'Hombren spiller sit Spil, fordi han ikke har havt Talonen i Hænder og man kan ikke vide, hvem der er Skyld deri. Men fattes der mere end eet Kort, saa bliver der givet om igjen.

21. Naar En gjør et Spørgespil eller Tournée, og der fattes et Kort i Talonen, saa gjelder Spillet ikke, og den Følgende giver paa nye, fordi l'Hombren har taget af Talonen og man kan ikke vide, hvem der har Skyld deri.

22. Naar den, som giver Kortene, spiller Solo, og der fattes et Kort i Talonen, saa gjelder Spillet ikke, og den Følgende giver Kortet paa ny.

23. Den, der, uden selv at have givet Kortet, har faaet 8 eller 10 Kort, er desuagtet, om han har et Spørgespil, Tournée eller Casco paa Haanden, berettiget til at spille sit Spil, forudsat at han, forinden han erklærer sig som Spiller, siger at han har 8 eller 10 Kort. Har han 10 Kort, kjøber han et Kort mindre, men har han 8 Kort, kjøber han et Kort mere,

end han kaster. Solo maa han ikke spille med 10, men vel med 8 Kort. Dog maa den, der spiller Solo med 8 Kort finde sig i, at den af hans Modspillere, der har fleest Stik, tilegner sig det niende ucomplette Stik og at det fjortende Stik i Talonen kjøbes. Volo maa ingen spille med 8 Kort.

*24. Hvo som har faaet for mange eller for faa Kort, maa strax, i det han forkynder sig som Spiller, anmelde, at han har 8 eller 10 Kort; gjør han det ikke, saa maa han sætte en Bete.

25. Ligesaa maa ogsaa enhver, som ikke spiller, sige: jeg passer med 8 eller 10 Kort; gjør han det ikke og l'Hombren eller den anden Spiller førmærker, at der er et Kort for meget eller for lidt i Talonen, saa maa den, som har faaet for mange eller for faa Kort, og ikke strax sagt det, da han passede, sætte en Bete.

26. Naar En enten har for mange eller for faa Kort, efter at han har kjøbt, saa maa han sætte Bete og l'Hombren har vundet sit Spil; ligeledes kan den, som har givet Kortet, i saa Fald vinde Spillet; desuden betaler han l'Hombren for dem alle, hvad denne tilkommer for Spillet.

27. Naar En giver, som det ikke tilfalder, og Kortene allerede er uddeelte, og Talonen er henlagt, saa gaaer Spillet ligefuldt for sig, som om han virkelig burde have givet, dog uden Fornærmelse for den, som skulde have havt Forhaanden. Mærkes Forseelsen, medens Kortene gives, saa gjelder det intet, men den giver, som det tilkommer.

28. Honneurene maa fordres førend der er ta-

get af til de følgende Spil, ellers er ingen pligtig til at betale dem.

29. Hvo som fordrer flere Honneurer end ham tilkommer, og tager imod Betaling for dem, han maa, efter at der er givet Kort til et andet Spil, betale det dobbelt tilbage, som han har fordret for meget; men hvad der med Rette tilkommer ham, det beholder han.

30. Naar Spillerne overiler l'Hombren og give saa hurtig Kort, at han ikke faaer Tid til at fordre Honneurene, saa kan han endnu gjøre det, med mindre at han enten selv gav Kort paa ny, havde taget af, eller allerede seet nogle Kort af det nye Spil.

31. Naar Modspillerne forder flere Honneurer af l'Hombren, end han er pligtig til at betale, saa maa disse ogsaa betale ham det dobbelt tilbage, som de have fordret for meget.

32. Enhver har Tilladelse til under Spillet, at eftersee sine egne Stik.

33. Naar l'Hombren spiller Solo kan han lade sig fremvise de andre Stik; men da kan han heller ikke spille Volo. Ved de andre Spillemaader maa man ikke besee de andres Stik.

*34. Naar En spiller Solo, og har saa sikkert et Spil i Haanden, at han kan lægge sine Kort op, saa kunne andre dog forlange, at han skal nævne Farven, fordi det kan være muligt, at han nævner urigtig Farve.

35. Naar En af Modspillerne enten i Begyndelsen eller ved Enden af Spillet lægger sine Kort op,

forbi han enten troer eller paastaaer, at l'Hombren har tabt sit Spil, men dog efter Spillets Stilling det Tilfælde var mueligt, at l'Hombren kunde vinde sit Spil: saa har l'Hombren vundet det, uden at han har nødig at spille det, og den Spiller, der var saa uforsigtig at lægge Kortene op, maa sætte Bete.

36. Naar alle Kortene ikke ere tagne af Talonen, saa maa ingen af Spillerne besee de tilbageblevne.

37. Naar En har taget for mange eller for faa Kort af Talonen, men endnu ikke seet dem, saa skader det ikke, og denne Forseelse kan endnu ændres; men har den Følgende ogsaa taget Kort af, og lagt dem paa sine, saa at hans Formands Feil ikke mere kan forandres, eller om han blot har beseet Kortene, saa maa den, som begik denne Forseelse, sætte en Bete, og Kortene blive lagt sammen.

38 Naar en Spiller har for mange eller for faa Kort paa Haanden, eller fornægter en Farve, eller ellers for en Forseelses Skyld maa sætte Bete, saa har l'Hombren altid vundet sit Spil, uden at han er pligtig til at spille det ud. Men gjør l'Hombren slig en Forseelse, saa har han ogsaa strax tabt sit Spil, uden at man behøver at vedblive at spille, og han maa tillige betale for Spillet, om Krøllen ikke lægges til Beten, ligesom om han havde tabt Spillet.

39. Naar En spiller et Kort ud, saa det ligger aabenlyst, saa kan han ikke tage det tilbage igjen.

40. Naar En giver en urigtig Farve til det udspilte Kort, saa kan han vel tage det tilbage igjen

og bekjende Farven, dog maa han til Straf ei stikke det over, naar han har flere Kort i samme Farve. Har han kun et Kort paa Haanden, saa giver han det til; men han maa ikke stikke det over med Trumf.

Naar En fornægter Farven, og den Følgende har allerede givet et Kort til, men den Første formærker Feilen, og tager da sit Kort tilbage, saa staaer det den anden frit for, at tage sit tilbage, og efter Behag give et andet Kort til.

41. Fornægter nogen Modspiller Farven og ikke retter denne Feil, forinden Stikket er fuldt, sætter han en Bete, og l'Hombren har vundet sit Spil.

42. Fornægter Spilleren Farven, sætter han baade en Remise og Codillebete og betaler ligesom om han havde tabt Spillet, da saadant ellers kunde gjøres, for at undgaae Codillebete.

43. Ingen maa spille et Kort ud, førend Touren kommer til ham.

44. Det er ikke tilladt, at nogen af Spillerne maa tale noget, hvorved Spillet kan røbes. De maa ikke sige: hverken Kongen er alt ude, denne Farve er allerede stukket, eller lacheer dette Kort o. s. v. Dette er Aarsag til Fortredeligheder, og l'Hombren kan med Rette forlange, at man skal lade ham have Spillet vundet naar saadanne Yttringer er til Skade for hans Spil. Det overlades til Spillernes Godtbefindende, at bestemme en Straf derfor.

45. Efterat alle Stambeter og Strafbeter ere afspillede, gaaer stedse den høieste Bete først.

46. Naar Nogen formedelst en begaaet Feil skal sætte en Bete, da bliver denne, om det er Spil-

leren som har begaaet Feilen, saa stor, som den skulde have været, om han havde tabt Spillet, men, naar Feilen er begaaet af en Medspiller, bliver Beten saa stor som Stambeten.

47. Naar l'Hombren har faaet de første fem Stik, og udspiller det sjette, saa er det en Erklæring til Volo, og han kan ikke mere undgaae at spille den.

48. Naar en af Medspillerne ved en foretagen Volo giver et Kort af Haanden, forend Touren er til ham, eller taler noget, som kan være til Skade for Spillet, saa har Spilleren vundet sin Tout og betales denne ham for dem alle af den, der har begaaet Forseelsen.

49. Naar l'Hombren spiller paa Volo, og der ved det sjette eller endog det sidste Stik formærkes, at en af Medspillerne har for faa eller for mange Kort, saa har han vundet Beten, uden at han har nødig at spille Spillet ud; men opdages det før det sjette Stik, saa kan l'Hombren ikke spille Volo.

50. Naar en af Medspillerne har fornægtet en Farve, og det bliver formærket forend det sjette Stik, saa sætter han Bete; men l'Hombren kan ikke spille paa Volen; men opdages det ved det sjette Stik eller sildigere, saa har l'Hombren vundet Volen, naar Feilen endog var skeet tidligere. Men har l'Hombren fornægtet Farven og spilt paa Volen, saa har han tabt den.

* 51. Naar l'Hombren har medens Spillet ladet sig vise de andres Stik, eller efter at han har kjøbt og beseet de nye Kort, igjen efterseer de Kort, som han har lagt bort, saa kan han ikke spille Volo.

52. Naar Spilleren fortier, at han har Spadillje ved Spadillje forcée, og den eftersøges i Talonen, men ikke findes, saa maa han sætte Bete. Opdagelsen deraf kan gjøres ved at eftersee Talonen.

53. Naar en Spiller har taget ni Kort af Talonen, saa er det ham ikke tilladt igjen at besee de bortlagte Kort; dog spillet man sædvanlig saaledes, at l'Hombren kan besee de bortlagte Kort, indtil der er bleven udspillet; men saa er det ikke mere tilladt.

54. Naar l'Hombren viser sine Kort op, og forlanger at have vundet Spillet, men Modspillerne endnu see en Mulighed til at han kan tabe det, saa maa l'Hombren vedblive Spillet, og tillige spille de Kort først ud, som Modspillerne, især den, som sidder paa høire Haand af ham, forlange.

55. Naar l'Hombren lægger Talonen til Siden, og i det samme gjør det saaledes, at Kortene blive til at see eller blandes mellem hinanden, saa har han tabt Spillet, og sætter en Bete; men gjør en af de Medspillende det, saa sætter han Bete og l'Hombren har vundet sit Spil.

*56. Den af Spillerne, som uden for sin Tour spiller en Trumf, en Konge eller et andet Kort ud, som kan skade l'Hombren, for derved at give sin Medhjelper Kundskab om sine Kort, sætter en Bete; men Spillet spilles ud.

57. Naar Kortene alt ere blandede sammen, saa kan ingen Spiller straffes for en Feil, som han har begaaet i det forrige Spil.

58. Naar En spørger, hvilken Farve der er Trumf, og hans Medhjelper nævner en urigtig Farve,

med hvilken den Første vilde stikke, saa maa han ikke tage Kortet igjen; men har l'Hombren villet bedrage ham, saa kan han tage sit Kort tilbage, og om han vil, stikke med en virkelig Trumf.

59. Naar et Kort er engang kastet til, saa kan det ikke tages tilbage igjen, med mindre at man maatte bekjende Farven.

*60. Naar en Spiller viser sine Kort op, førend Spillet er forbi, saa sætter han en Bete, og l'Hombren har vundet sit Spil, med mindre at Spilleren skal spille ud, og har saadanne Kort, at han med dem strar kan bevise Remise eller Codille; men det er dog bedre, at Spillerne, for at undgaae al Kiv og Trætte, aldrig vise deres Kort op.

*61. Man betaler kun l'Hombren de Honneurer, han fordrer; forglemmer han nogle, saa have Spillerne ikke nødig at betale dem.

62. Naar En enten af Misfornøielse eller anden ugrundet Aarsag vil forlade Spillet, førend den bestemte Tid er forløben, saa maa han ikke allene erstatte de andre Spillere deres Tab, men tillige betale Kortene. Men tvinger nødvendige Forretninger til at gaae bort, saa bliver Beterne opskrevne og afspillede paa en anden Tid.

63. Naar en Spiller angiver et urigtigt Antal af de Kort, han har taget af Talonen, eller hvor mange der bliver liggende, mens hans Eftermand tager dem paa hans Ord, og faaer derved enten for faa eller for mange Kort, saa sætter ikke den første, men vel den sidste Bete, fordi det var hans Sag at tælle Talonen efter.

64. Naar to Spillere have enten for faa eller for mange Kort, eller begaaet en Feil, som fører Straf med sig, saa sætter de begge Bete.

NB. De med en * betegnede Love og Regler blive hos gode Venner, som ofte spille med hinanden, ofte forbigaaede og ikke med Strænghed iagttagne.

Om l'Hombre en deux eller l'Hombre som spilles af to Personer.

Dette Spil giver liden Fornøjelse og spilles heller ikke uden i Mangel af tredie Mand. Begyndere kunne imidlertid deraf lære, hvorledes de skulde forholde sig ved at kaste Kortene og spille dem ud igjen.

Det spilles dog paa forskjellige Maader: man tager en heel rød Farve ud af Spillet, i Almindelighed Carreau, saa at der kun bliver 30 Kort i Spillet. Den som giver, giver da den Anden først, og siden sig selv to gange 3 og siden engang 2 Kort, saa at hver faaer 8 og der da bliver 14 tilbage i Talonen. Der spilles sædvanlig kun Sporge- og Solospil, dog kan ogsaa de andre Spillemaader bruges.

Den som vil vinde Spillet, maa gjøre fem Stik; faaer enhver af dem fire, saa er det en Remise, gjør l'Hombren kun tre eller endnu færre Stik, saa er det en Codille.

Omendskjøndt Carreau Farven er taget ud af Spillet, saa bliver dog de fleste Spil spillede og vundne i denne Farve. Naar l'Hombren har de høieste Kort

i en Farve, nemlig alle efter hinanden, tilligemed et sort Es, saa kan Modspilleren kun stikke engang; kommer nu l'Hombren til at spille ud, saa kunne de øvrige Kort af denne Farve ikke mere overstikkes. Men har l'Hombren Spadillje, saa fordrer han dermed Basta af Modspilleren, og alle Konger, Damer, Valets og øvrige Kort, som han har i en Række efter hinanden i en Farve, forskaffe ham de Stik, som han behøver.

L'Hombre en deux spilles endnu paa følgende Maade:

Man tager alle Carreau Kortene bort, undtagen Ponto og Manillje, paa det at l'Hombren ogsaa i disse Kort kan bekomme Honneurer og Matadorer. Enhver faaer altsaa 10 Kort, og der bliver 12 tilbage i Stammen. L'Hombren maa da ogsaa gjøre 7 Stik, naar han vil vinde Spillet. Eller enhver faaer tolv Kort, der bliver altsaa kun otte i Stammen. L'Hombren maa gjøre 7 Stik, med 6 er det en Remise, med 5 er Spillet tabt Codille.

L'Hombre en quatre eller Kjøbequadrille.

Dette Spil hvori alle 4 Personer paa engang deeltage og En ikke, saaledes som i det først omtalte, sidder over, har de selvsamme Regler, som l'Hombre en trois, og er næsten endnu mere sindrigt og kunstigt end hiint.

Enhver Spiller faaer otte Kort, og otte bliver i Talonen. Der spilles de samme Spil, som i l'Hombre en trois.

Hovedsagen, hvorpaa det kommer an ved dette Spil, er denne, at naar En spiller, de andre da ikke tage Kort af Talonen, førend de have to visse Stik paa Haanden, men heller overlade dem til sin Eftermand, og naar denne ikke heller kunde bruge dem, da overlade dem til den sidste. Det er desto nødvendigere, da der ved et Spørgespil sjelden bliver mere end fire Kort liggende til Medspillerne; spiller en Casco, saa kan der i det høieste kun blive et Kort tilovers.

Enhver Spiller beholder sine Stik for sig, og derved adskiller sig dette Spil fra Quadrillespillet, hvor Stikkene lægges sammen og Spillerne tælle.

L'Hombren maa vel søge at gjøre fem Stik, men naar Spillet indledes saaledes, at to af Modspillerne erholde to Stik, saa behøver l'Hombren kun fire Stik; har den tredie Modspiller ogsaa et Stik, saa vinder l'Hombren Spillet med tre Stik.

Det er besynderligt og formerer Behageligheden af dette Spil, at l'Hombren undertiden kan vinde med 3 Stik, men tabe med 4 Stik. Det kommer her an paa Modspillernes Færdighed, at naar de see, at en anden Spiller gjør Stik med Konger og Damer, men da lachere dem, og ikke stikker, førend man er ganske overbeviist om, at man allene og uden nogen Hjelp af de andre kunne faae l'Hombren til at tabe Spillet. Her gjelder den Regel, som i l'Hom-

bre en trois, nemlig den, der har gjort de fleste Stik, har vundet Spillet.

Spillet er vundet, naar l'Hombren har fem Stik, og en anden Modspiller kun tre Stik. End videre, naar l'Hombren har fire Stik, den ene Modspiller tre, men den anden kun et Stik.

Eller naar l'Hombren har fire Stik; men de to Modspillere kun hver to Stik.

Ligeledes og naar l'Hombren har tre Stik; men de to Modspillere hver to Stik, og den Tredie kun et Stik.

Den kunstigste Remise er, naar hver Spiller faaer to Stik; men dette forekommer kun sjeldent.

Det skulde være overflødigt, her endnu at give Anviisning til Spillet; thi alle Regler, som bruges ved l'Hombre en trois, ere og her brugelige. Det eneste, som man ikke ofte nok kan igjentage, er dette: at naar en Spiller først har faaet et Stik med en Konge, maa han for alting ikke forandre Farven, men heller spille ud i den første; thi da l'Hombren endnu har to Spillere bag efter sig, saa kan man sikkert formode, at naar l'Hombren ved det andet Stik er Renonce i Farven, og vil stikke med en Trumf, en af de andre Modspillere ganske vist vil stikke ham over.

Spillene have samme Rangorden, som i l'Hombre en trois. For Spillet, Honneurene og Matadorerne betales ligeledes paa samme Maade; alle Beter og Straffe for Forseelse bedømmes ligeledes efter de forhen anførte Love og Regler, indtil Antallet af

Kortene, da der i dette gives hver Spiller ni Kort, men her kun otte.

Altsaa gjelder her og alt, hvad der ved l'Hombre en trois er bleven sagt om at have faaet for faa eller for mange Kort, om at fornægte Farve og deslige.

Piquet.

Første Kapitel.

Forudgaaende Anviisning til Piquetspil.

Først maa man vide, at dette Spil kun kan spilles ved to Personer, og at man af et fuldt Spil tager Toerne, Treerne, Firerne, Femerne og Sexerne bort, for siden at spille med de øvrige 32 Kort.

Herpaa bestemmes hvor høit, og hvor mange Partier der skal spilles. Paa et Partie regnes i Almindelighed 4 Spil.

Forend man spiller, afgiøres, hvem der først skal blande og give Kortene, da den, som er i Udspillet, altid har Fordelen. Dette skeer derved, at hver tager af hele Spillet nogle faa Kort, og derpaa opviser det underste af samme; den, som saaledes har det ringeste, skal blande og give. Og skulle, som ofte i en Hast kan skee, nogle falde paa Bordet, saa bryder man sig ikke derom, men kuns de komme i Betragtning, som man haver beholdt i Haanden. Nogle afgiøre det ogsaa blot ved at trække et Kort forbækt ud af Stammen, da den som har det høieste, faaer Forhaanden.

Kortenes Orden bliver som den i sig selv er, undtagen at Æsset stikker Kongen, Kongen stikker da naturligviis Damen, Damen Knegten, Knegten Tien, og saa videre, eftersom Kortene ere ringere, indtil Syven, som er den ringeste.

Den, som har blandet Kortene, lægger dem til den anden, som aftager dem i to Deele; naar den øverst aftagne Deel er lagt underst, saa deler den Givende Kortene til den anden og sig selv, 2 eller høit tre af Gangen, saaledes at enhver faaer 12; de øvrige 8 lægges paa Bordet i to Dele, nemlig 5 og 3 for sig, ligefor den, der har Udspillet. Naar A giver, saa har B Forhaanden og Udspillet; B kiøber da de 5 Kort, imod at lægge ligesaa mange fra sig, og A kiøber derefter de 3 Kort, imod ligeledes at kaste ligesaamange.

Heraf seer man, at den, som er i Forhaanden, har stor Fordeel, da han af de overblevne 8 Kort kan tage indtil 5, (men ikke flere) naar han forud har kastet saa mange af sine bort; ogsaa staaer det til ham, efter hans Spils Beskaffenhed, at tage saa faa Blade som han vil, nemlig: Et, to, tre eller fire. Naar han saaledes har kastet nogle faa bort, er det ham tilladt, at besee de øvrige af de fem overblevne, og siden lægge dem hen igjen. Naar saaledes nogle Kort ere blevne tilovers, saa kan den anden tage den hele Rest, eller saa faa deraf, som han vil, naar han allene i Forveien har bortkastet, af de han har paa Haanden, saa mange, som han vil tage, dog skal han, naar han ikke vil kjøbe alle Kortene, først tage de som den første har ladet ligge, forinden han tager noget af de andre tre; tager han ikke alle Kortene, saa maa den første besee de overblevne, efter at den anden allerede har seet dem, dog maa han først angive den Farve, han vil udspille, og siden efter ikke forandre den. Skulde det

hænde sig, at han lovede at udspille en Farve, som han havde bortkastet, eller aldeles ikke havde paa Haanden, saa maa han udspille, hvad den anden vil.

Man mærker, at saavel den første som den anden alletider maa bortkaste i det mindste eet Kort, for at tage et andet, hvor godt et Spil han endogsaa maatte have. Hos nogle tillades det ikke, at den første maa kaste under 3, og den anden under 2 Kort.

For beqvemt at kunne kaste (ecarter), beholder man først de Farver hvori man har de fleste Kort, at man kan faae en god Rummel, det er, mange Kort i en Farve. Fremdeles maae de Kort, som i en vis Række eller Svite følge paa hinanden, (Seqvenzkort) ikke uden Nødvendighed afbrydes, saavelsom ei heller de, hvoraf man har 3 eller 4, f. Ex. 3 Esser, 3 Konger, 3 Damer, o. s. v.

Efter at Kortene ere bortkastede, og hver har taget af Talonen hvad ham tilhører, saa melder den første, hvor mange Kort han i en vis Farve har fleest af, hvilket kaldes Rummel (la Roufle, les Points). Har den anden en større Rummel, saa siger han det, og den Førstes duer da intet. Er Antallet af deres Kort lige, saa tælles Dinenes Høide. Ere Dinene paa begge Sider lige, saa gjelder Rummelen intet for nogen af Spillerne.

Ved denne Tælling gjelder Esset 11 Points; de tre Figurer (Konge, Dame og Knegt) hver 10 Points, og de øvrige fire Kort efter den Værdie, de selv har, nemlig. 10, 9, 8 og 7.

Naar dette er bragt i Rigtighed, saa tæller den første sine Seqvenß-Kort; som Tertier, Quarter, Qvinter, Sexter o. s. v. eftersom Kortene i en Farve følge paa hinanden; og nævner dem fra den høieste af.

Seqvenß-Kortene gjøre, naar 3 i en Suitte følge paa hinanden, en Tertie, naar 4, en Quarte, naar 5, en Qvinte, o. s. v. Man sætter ogsaa det Ord Major til, naar det Kort, hvormed en Tertie, Quarte, eller Qvinte begynder, er et Es; er det derimod en Konge, Dame, Knegt o. s. v. nævner man: der er en Tertie, Quarte, Qvinte fra Kongen, Damen ꝛc.

Enhver Tertie gjelder 3 Points, en Quarte 4, en Qvinte 15, en Sexte 16, en Septime 17, en Octave 18.

Fremdeles maa mærkes, at den, som har den høieste Tertie, Quarte, Qvinte, eller en anden Seqvenß, om han end ikke har flere end den ene, gjør derved alle andre mindre, som hans Medspiller maatte have, i hvor mange de end ere, ugyldige; ligesom derimod dens ringere Seqvenßer, hvis høieste er bleven gyldig, derved tillige blive gjeldende; f. E. den ene har Tertie Major, Tertie fra Damen, fra Knegten, eller endnu en ringere, og den anden har en Tertie fra Kongen; fordi nu den ene Tertie Major gjør den andens Tertie fra Kongen til intet, saa kan den, som har Tertie Major, tælle alle sine andre ringere Tertier med. Fremdeles tilintetgjøre en Qvarte en Tertie, en Qvinte en Qvarte, en Sexte en Qvinte, en Septime en Sexte, en Octave en

Septime, saa at den, som har en Sexte, kan tælle sin Tertie, Qvarte og Qvinte, som han maatte have, omendskjøndt den anden, som ingen Sexte har, kunde have en Tertie, Qvarte og Qvinte af højere Værdie.

Efter Sequentzerne tæller man Esserne, Kongerne, Damerne, Knegterne, Tierne, om man har dem; og regnes de saaledes, at Esserne ere de højeste, Tierne de ringeste. Nierne, Otterne og Syverne regnes ikke med hertil. For hver Tre af disse regnes 3 Points. Men har man 4 Esser, 4 Konger 4 Damer, 4 Knegter, eller 4 Tier, saa gjelder hver Sort deraf 14. Heri straffer, ligesom ved Sequentzerne, de højere de ringere, og kan man, naar de højeste gjelde, ogsaa angive alle ringere, skjøndt den anden, hvis højeste ikke har gjeldet, har nok saa mange; f. Ex. Jeg har 4 Esser og 3 Tier, saa tæller jeg 17, og den anden, der har fire Damer, fire Knegter og tre Konger, tæller intet.

Naar alt dette er skeet, og hver har tællet sammen, hvor mange han har, saavel af den ene som af den anden Sort, saa begynder den Første at udspille sine Kort, eet af Gangen, og tæller for hvert Kort, hvormed han stikker, eller som han udspiller, een til de angivne. Kortene skal, saalænge det er mueligt, bekjendes med samme Farve, og de ringere kan slet ikke stikkes undtagen ved de højere af samme Farve; saa at, naar En udspilte en Syv, eller et andet Kort i en vis Farve, og den anden havde ikke et Es, en Konge, en Dame, eller et andet høit Kort i samme Farve, saa kan han ikke stikke Syven, eller

regne et Oie derfor. Det tilkommer kuns den at tælle, som stikker eller udspiller, og ikke den, som bekjender, eller, i Mangel heraf, maae give et andet Kort til. De eengang udspilte Kort kan ikke tages tilbage, fordi man ikke kan bekjende Farven.

Spiller En en Konge, Dame, Knegt, Ti ud, saa tæller han for Udspillet een; sætter en Anden et højere Kort derpaa af samme Farve, saa stikker han, og tæller, som den anden, ogsaa een. Derefter tilkommer det denne, som har stukken, at spille ud af hvilken Farve han selv synes, og blive ved med at udspille og tælle saalænge, indtil en anden kan stikke igjen, og saaledes blive de begge ved, saalænge de have Kort paa Haanden.

Den, som faaer det sidste Stik, tæller, isteden for eet, tre Oine derfor. Den, som har gjort de fleste Stik, tæller derfor ti Oine til Fordeel; men dersom begge Spillerne har lige mange Stik, saa tæller ingen af dem noget derfor.

Man bemærker enten ved Dantes, eller ved Opskriven hvor mange Oine (Points) enhver har gjort; og naar Spillet er til Ende, saa giver den, som først havde Forhaanden, og saaledes vedbliver man vexelviis, indtil fire Spil ere til Ende, som udgjøre et Partie. Nogle bruge ogsaa ved hver Spil at aftage paa nye, for at see, hvem der skal have Forhaanden, eller at den, som først havde den, beholder den det Partie til Ende. Alt ligesom ved Spillets Begyndelse er aftalt.

Naar nu de fire Spil ere til Ende, regner man Oinene tilsammen, og drager Summen fra hinanden,

og det Overskydende deles med 10, i Partier beregnet, dog saa, at 5 og derover, gjelder ogsaa et Partie; f. Ex. 44 er fire, og 45 fem Partier.

Ordenen, i hvilken man sammenregner sine Points er denne: først regnes Rummel, derpaa Seqventz-Kortene og Firer eller Treer af Es, Konger, Damer, Knegter og Tier, tilsidst de Points, man regner for Udspillene.

Den som ved at sammenregne sine Øine for Rummel, Seqventzer o. s. v. kan tælle sig til tredive, saaledes at han ikke har været nødt derfor at udspille noget Kort, ei heller hans Modspiller har kunnet melde noget, som er gjeldende, tæller, istedenfor Tredive, Halvfemsindstive, og naar han har over 30, saa siger han 91, 92, 93, ogsaa fremdeles, og denne Honneur kalder man en Halvfemsindstive eller Repic.

Naar derimod den Udspillende, med sin Rummel, Seqventzer, og Firer eller Tier ikke ganske kan tælle til 30 Points, og følgeligen ved at udspille højere Kort, end hans Medspiller kan overstikke, maa søge at naae det Tal, saa tæller han, istedenfor Tredive, tredsindstive Øine, og det kaldes en Tredsindstive eller Pic.

Herved at mærke, at, naar En, isteden for at sige 60, siger 30, og dermed fortfarer og tæller 31, 32, men derefter erindrer sig og siger: 30, fra Pic af, gjør 60 eller 62, saa hindrer ham saadant intet i sit Spil, om det endog skeete ved Slutning af Spillet, saafremt han kuns ikke har blandet Kortene, ladet dem aftage, eller begyndt at give til det følgende

6*

Spil. Thi i sidste Fald er det ikke tilladt at man igjen tør tælle Trebsfindstive, men denne Honneur er tabt. Den, som gjør alle Stikkene, regner isteden for de 10, som han ellers skulde tælle, 40, og det hedder Capot eller Matsch.

Endeligen er endnu at mærke, at, naar begge Spillerne have lige Rummel, Seqventzer og Stik, saa kan ingen af dem desaarsag tælle noget, eller have Fortrin for den Anden; og de Points regnes allene, som hver ved at udspille og stikke kan forskaffe sig.

Andet Kapitel.

Afgjørelse af nogle Tilfælde, som kunde møde ved Piquet-Spil.

1. Naar En giver eller tager flere Kort end han bør, saa kommer det an paa den, som er i Forhaanden, om der skal gives paa nye igjen, eller om der skal spilles saaledes, som der er givet. Men saafremt den, som er i Forhaanden, har 13 Kort isteden for 12, og han vil ikke lade give om, men spille, saa maa han kaste et Kort, som han har for mange, at de begge kan have lige mange. Dersom derimod den, som giver, havde taget 13 Kort, saa staaer det den anden frit, om han vil spille eller lade give paa nye, da den, som har givet Kortene, er Skyld i, at de ere forgivne. Ogsaa kan Forhaanden, naar han vil spille, ved at kjøbe berigtige Kortenes Antal til 12, paa denne Maade, at

han kaster et Kort mere, end han skal tage. Men dette maa skee saaledes, at man siger den anden det forud, førend han har beseet de Kort, han kjøber, eller blandet sine deriblandt. Thi i saa Fald var det ikke tilladt, men man maatte spille Spillet som det er; dog under Straf, forbi han havde for mange Kort.

2. Naar En gav 15 eller 16 Kort, eller naar Nogen gav eller tog et Stik mere, end han burde, saa maae Kortene nødvendig gives paa nye, og det kommer ikke an paa nogen af Spillerne at fortsætte Spillet, da de Forvirringer, som deraf komme, maae forebygges.

3. Naar En har begyndt at spille ud, og glemt at tælle Rummelen, Seqvenßerne o. s. v. saa kan han siden ikke regne dem mere, men de blive ugyldige, da han engang har overseet dem.

4. Den, som førend han har udspilt de første Kort, ikke i Forveien opviser, hvor meget hans Rummel eller Seqvenßer indeholder, han taber de Sine, han ellers derved kunde have; men den Anden tæller alt det for gyldigt, som han heraf kan opvise, om der endog var mindre og ringere, end den Udspillendes, dog maa han forud opvise saadant, og det saasnart den Udspillende har begaaet Feilen, thi om han kuns havde tilgivet eet Kort efter at Feilen var begaaet, saa kan han ligesaalidt, som den Udspillende, melde sine Kort.

5. Naar En melder falsk, og tæller urigtigt, f. E. 3 eller 4 Esser, Konger, Knegter, Tier, som han ikke har, Rummel og Seqvenßer, og derpaa

udspiller, og Medspilleren i Begyndelsen, Midten eller Enden af mærkede denne Feil, saa er Straffen for denne falske Angivelse denne, at denne falske Angiver ikke maa tælle det ringeste af hvad han med Sandhed kunde have, da derimod den Anden tæller alt hvad han har. Det gjør ogsaa en Undtagelse, naar det, som En har regnet falskt, forhindrer den Andens Pic eller Repic, thi i dette Fald kan den, som har begaaet Feilen, ikke hindre, at den Anden tæller sit Spil, omendskjøndt han har begyndt at spille, og Feilen først er bemærket midt i Spillet.

6. Den, som tager flere Kort, end han har kastet, er samme Straf undergivet, og tæller intet, naar det i Spillet befindes, at han har flere Kort, end han skulde have. Men den, som tager færre, eller hos hvem der findes færre Kort, han tæller hvad han har; det kan altsaa spilles med færre, men ikke med flere Kort, end man skulle have, kuns maa den, der har færre end den anden, give samme til. Som f. E.: Naar den, der har 12 Kort, gjør 10 Stik efter hinanden, og de 2 sidste Kort vare af forskjellig Sort eller Farve, saa maae den, som endnu har et, give samme til det første, som den Anden udspiller, skjøndt det ikke er af den Farve, og kan altsaa blive Capot, omendskjøndt han med det overblevne eneste Kort kunne stikke den Andens, da det er af samme Farve og ringere end hans; thi man maa give til paa de udspilte Kort, saa længe man kan, og desforuden er den begangne Feil jo ligefrem at tilskrive den, der har de færreste Kort.

7. Alle de Kort, som berøre Bordet, de nemlig, som ved Udspil ere komne af Haanden, kan ikke igjen optages, undtagen saa var, at man havde Kort endnu af samme Farve, som var udspilt, at man, uden at have bemærket det, gav til af en anden Farve, thi i saa Fald maa man igjen tage det urigtige Blad, og give det andet, som bekjender, derfor. Man straffes ikke derfor, men man maa bekjende.

Men naar En tænkte, han spilte et Es, Konge, Dame, eller andet Blad ud, og han af Forseelse gav et ringere Blad til, end det udspilte, saa maa det, naar Kortet er af Haanden, derved forblive, og man kan ikke tage det igjen.

8. Naar En har et Es, og derfor af Forseelse tæller en Konge eller sligt, saa falder han, omendskjøndt han virkelig har et Es, og kuns har fortalt sig, i den Straf, som ved Spillets Begyndelse derfor var fastsat, dog uden videre Følger, og endda kuns ifald han allerede har begyndt at spille ud; thi saafremt han endnu ikke har spilt noget Kort ud, saa er det ham tilladt, uden nogen Straf at forandre sine Ord.

9. Den som i Tanke at have tabt, kaster sine Kort bort, og blander dem med de andre, som ligge paa Bordet, han kan ikke tage dem op igjen, skjøndt han strax mærkede, at have feilet, men han har tabt; men ere Kortene endnu ikke blandede tilsammen, saa staaer det ham frit for, om han vil forsøge at vinde Spillet.

10. Fremdeles, som det ofte hænder sig, naar man ikke har meer end to eller tre Kort paa Haanden,

og mener, at den, mod hvem man spiller, har høiere Kort af Farven, og derfor kan stikke de endnu overblevne Kort, følgelig kaster to eller tre Kort paa engang, saa holdes det for det først udspilte, som befindes først at have rørt Bordet, og ligger underst; den anden kan altsaa, ifald han endnu har eet eller flere af de Kort, som der meentes han havde bortkastet, stikke benævnte Kort eller lade dem gaae, hvad enten de ere højere eller ringere end de, som ligge paa Bordet.

11. Det er ei heller tilladt, at kaste eller kjøbe 2 Gange, som f. E. den første kaster 4 Kort, og tager desaarsag andre fire: men i det han kommer til det femte, og ved at opvende det seer, at det var ham nyttigt, saa er det ham ikke tilladt, endnu at kaste et, for ogsaa at faae det femte. Saaledes ogsaa, naar den sidste kaster et eller to mindre end der er tilbage, og i det han optager Kjøbekortene, seer, at der endnu var et, som kunde tjene ham, maae han ligesaa lidet, som den anden, kaste flere Kort for at tage samme. Ligeledes er det ei heller tilladt, at see Kortene, som skal tages, førend de andre er bortkastede. Derfor skal den første sige den anden, hvor mange Kort han vil tage, og hvor mange han vil lade ligge, at den sidste ikke skal have Aarsag at sige: Jeg veed ikke, hvor mange Kort De har taget, og derfor maa jeg tælle dem; hvilket han ikke kan gjøre, naar den første har sagt ham, hvor mange han lader ligge.

12. Naar man kaster færre Kort end man tager, men derefter befinder sig, at man har taget for

mange; saa kan man, saafremt endnu ingen af dem er opvendt eller blandet med andre, igjen lægge de Kort, som man har taget for mange. Men har man seet eet af disse Kort, eller lagt dem til dem, som man forhen har havt og beholdt, saa er det en Feil, hvorfor man, dog kun for denne Gang, taber sit Spil.

13. Fremdeles, naar En af Uforsigtighed to Gange efter hinanden giver Kortene, men igjen befinder sig, at han har feilet, og at Touren ikke var til ham at give, saa maa den anden give, saafremt han endnu ikke har seet nogen af sine Kort, skjøndt den anden har seet sine.

14. Naar den, som er i Forhaanden, melder Rummel, Seqvenß, Esser, Konger, eller deslige, og den anden derpaa svarer, at de ere gode, men siden efter, naar han ret beseer sine Kort, finder, at han har feilet, og har Rummel, Seqvenßer, eller Esser, Konger og deslige, som gjelder mere eller mindre, end de den anden tæller; saa kan han, saafremt han endnu ikke har givet noget Kort til, (thi i saa Fald kan ingen Forandring have Sted) endnu ændre det, og tælle, hvad han har af bemeldte Ting.

15. Ligeledes kan ogsaa den, der er i Baghaanden, og, efter at han har ladet den første tælle Rummel, Seqvenßer, Esser, Konger og deslige, mærker og finder, førend han endnu har tilgivet, at han havde ligesaamange eller flere af deslige gjeldende Kort, vende om igjen, omendskjøndt den første har udspilt, og er da denne pligtig igjen at opreg-

ne og eftergive hvad han allerede havde tællet den Anden til Skade, da'et Ord slet ikke binder nogen.

16. Naar En funde have fire Esser, Konger, Damer, Knegter eller Tier, og har kastet et af dem, saa er han forbunden, efter at have tællet tre, som ere kjendte for gyldige, naar den anden forlanger det, at sige, hvilket af benævnte Kort han mangler, eller han maa opvise de andre tre, saafremt den anden vil see dem; det staaer ikke til ham at afslaae det.

17. Da det kan hænde sig, at Kortene ere urigtige, naar f. E. to Kort af en Sort vare deri, saa bliver Spillet kuns i det Udspil og til den Tid, da man mærker Feilen, ugyldig, saavel hos den ene, som hos den anden, og alt, hvad forhen er skeet, gjelder.

18. Naar man har taget om, hvem der skal give Kortene, og der under Kortgiven findes at være for mange eller for faa Kort, saa maa derfor ikke paa nye tages om, hvem der skal have Forhaanden; men, efterat de ere bortkastede, som vare for mange, eller de lagt til, som vare for faa, blandes Kortene og gives af den, som det forhen tilfaldt.

19. Det er ikke tilladt, at forandre Tal, hvor efter man engang har begyndt at give, undtagen man har sagt det, førend der blev aftaget. Har man f. Ex. givet tre og tre, men da man taber og mener, Lykken skulde ændre sig, siden giver to og to, eller fire og fire, saa er det tilladt, at tage et andet Tal, naar Uheldet blev ved; dog maa man, som meldt, alletider sige det, førend man aftager; og er

herved at mærke, at det slet ikke er tilladt, at give flere end fire, og færre end to af Gangen.

20. Naar der er ordentligen aftaget, saa at nemlig Kortene ikke ere kastede hist og her omkring, og Forhaanden mærkede, at det første Kort intet duer, og derfor ikke vil have det, men siger til den anden, at han maa blande Kortene om igjen, og paa nye lade aftage, er saadant slet ikke tilladt.

Ligeledes har det sig ogsaa med den, der giver, naar han seer, at den anden formedelst Aftagen faaer et Es eller andet godt Kort, da er det ham ligesaa lidet tilladt at give om igjen.

22. Fremdeles, dersom der under Kortgiven befindes et opvendt Blad, saa maa man ikke blande Kortene paa nye igjen, men den, som det tilkommer, maae tage det, enten det er godt eller slet. Men hænder det sig, at der vare to Blade tilsyne, saa maae Kortene nødvendig blandes om igjen og gives paa nye, da saadant ellers kunde foraarsage saavel den ene som den anden stor Skade.

Frantsfuus-Spillet.

Frantsfuus kan kun spilles af tvende Personer til 510 med 32 Kort, (nemlig fra Esserne til Sexerne). Naar Spillerne ere blevne enige om, hvem der skal give, gives der 9 Kort, til enhver trende ad Gangen, siden oplægges Trumf; den oplagte Trumf kan kjøbes med Syven, naar man har eller faaer den strax førend det udspilles, ellers bliver den liggende. Hvergang een af Spillerne spiller ud, melder han i det samme hvad han har, nemlig: enten Tertser, Quarter, Fuuser, (en Fuus indeholder 100 Øine eller Points, og bestaaer enten af 5 lige stigende Kort, eller af 4 Esser, Konger, Damer). Kongen og Damen i Trumf kaldes Belle. Det er ikke fornødent, at man melder sine Tertser o. s. v., saasnart man har faaet dem, men man kan, saalænge man ikke spiller noget Kort af dem ud, melde dem, naar man lyster; men er der ingen flere Kort at tage fra Stammen, maa der strax meldes, førend der udspilles, ellers taber man det anmeldte; herfra undtages kun Belle, som kan meldes, naar det skal være, saalænge indtil der i det følgende Spil er lagt Trumf op. Har man kun 9 Kort hver, efter Stammens hele Optagning, saa udvexles Couleur mod Couleur; eller stikkes med Trumf, naar man ikke kan bekjende, dog er det tilladt, at beholde Trumf Knegt tilsidst, og bekjende med hvad man lyster.

Kortenes Værdie er denne:

4 Esser betyder	100 Points, og skrives enten med	0 eller	100.
4 Konger .	100	0	100.
4 Damer .	100	0	100.
4 Knegter .	200	00	200.

Kongen og Damen i Trumf kaldes Belle, og skrives . . . . 20.

3 Kort i lige stigende Grad kaldes Terts, og betyder 20.

4 dito . Quart . . . 50.

I denne Quart indeholdes 2 Tertser, hvilke kan meldes førend Quarten, men skulde det hænde sig, at den anden Spiller ogsaa eier en Terts, melder man Quarten; thi da taber den anden sin Terts.

5 Kort i lige stigende Grad kaldes: Fuus, og skrives . . . . 0 eller 100.

I denne Fuus indeholdes 3 Tertser og 2 Quarter. I 6 Kort indeholdes 4 Tertser, 2 Quart., 3 Fuuser; 7 dito er 5 Tertser, 4 Quarter, 4 Fuuser o. s. v. 6 Kort i lige stigende Grad kaldes den sjette Fuus, 7 Kort kaldes den syvende Fuus o. s. v. Naar Spillet er endt, optæller enhver sine Points saaledes: Esset 11, Kongen 4, Damen 3, Knegten 2, Tien 10, Trumf Knegt 20, Trumf Ni 14, det sidste Stik tæller 10 Points, og lægger denne sine til Tertser, Quarter, Fuuser, 200 Knegter og Belle, for at finde den bestemte Sum. Spillet continuerer, indtil man har naaet 501. Skulde begge Spillere melde lige stort, skriver den, der har Forhaand eller Udspil, men den anden taber. Melder man sig ud,

førend man enten har faaet Stik hjem, eller ikke har den fulde Sum, er Spillet tabt til den andens Fordeel; skulde den, der har Forhaanden, melde en Terts, og den anden Belle, da skrive de begge. Skulde den første melde Terts, Quart, Fuus uden for Trumf, og den anden i Trumf, da skriver den første og den anden taber; thi for Trumf gives ingen Præference i Honneurerne.

Almindelige Regler og Anmærkninger ved dette Spil efter dets nyeste Spillemaade med Marker.

Om Indsatsen og hvad den Tabende efter Partiets Beskaffenhed har at betale.

Hvor høit man vil spille ethvert Partie, beroer paa de Spillendes Aftale, førend Spillets Begyndelse. Den bestemte Indsætning betales enkelt til Modspilleren, naar denne siger sig ud paa den Tid, da den Anden har mærket 250 Points eller derover, men har han mindre, saa er han Jan og Partiet betales dobbelt; og desuden for hver 100 Honneurer i Fuuser, en Premie af den halve Deel af Indsatsen.

Disse for Honneurerne betalende Premier kunne have den Følge, at den, der vandt Partiet, ikke fik noget, men endog maatte betale noget til den Anden, f. Ex. En vandt Partiet enkelt og Modspilleren havde tvende Fuuser, saa havde ingen af dem noget at betale hinanden. Men havde den Sidste marqveret

3 Fuser, saa fik den, der havde vundet Partiet ikke allene intet; men han maatte desuden betale sin Modspiller som Premie Halvdelen af den overeensstemmende Indsats.

Om de til dette Spil henhørende Spilletegn.

I Almindlighed marqverer man Honneurerne paa Bordet med Kride, saaledes som strax i Begyndelsen af dette Spil er bleven viist; men ellers er hertil tre Slags fra hinanden forskjellige Marqver nødvendige, nemlig:

Tre Marquer hver paa Hundrede,

To Marquer hver paa Halvtredsindstive og

Ti Marquer hver paa Ti,

altsaa i Alt en Talværdie af 500 Marquer, som efter deres forskjellige Værdie lægges i 3 Rader over hinanden, paa det begge Spillerne desto lettere kan oversee Partiets gjensidige Beskaffenhed, og i Følge deraf fornemmelig mod Enden af Spillet indrette deres hele Spil og deres Meldinger paa den fordeelagtigste Maade.

Altsaa tjene disse Spilletegn baade til at anmærke Honneurerne og de enkelte Korts Talværdie. Den som først har brugt dem, og tilkjendegiver dette med de Ord: "Jeg er ude," — han har vundet Spil. Naar et nyt Spil begynder, lægges Marquerne igjen i tre Rader i samme Orden, som forhen er viist.

Anmærkning. Af Ovenstaaende indsees letteligen, at naar man marqverer med Marquer, behøves

der kun netop 500 til at vinde Partiet; men marqveres der med Kride, saa udfordres dertil 501.

Om Trumfen.

Denne har det Fortrin:

1. at det laveste Kort i Trumf stikker det højeste i alle de andre Farver;

2. at Trumf Knegt og Nien ere de højeste Kort;

3. at den, som har Trumf Knegt i de sidste 9 Kort, kan efter eget Godtbefindende enten stikke med den eller beholde den, uden at have nødig at bekjende med den.

Om Stammen.

Ligesom man har udspilt et Kort, tages igjen et andet af Stammen, nemlig, den der har faaet Stikket hjem, tager først det øverste, og siden Medspilleren det følgende, saaledes at man altid har det fulde Antal af 9 Kort paa Haanden, uden hvilken ingen Melding kan være gyldig. Den, som spiller ud, naar der ikke er mere end eet Kort tilbage i Stammen, har Ret til at see dette sidste Kort, saasnart han har gjort Udspillet, ligesom Modspilleren, naar han har kastet til, og ikke fik Stikket hjem, har Ret til at lade sig vise det.

Om Udspillet.

Den som ikke har givet, spiller et Kort ud, som han bedst tykkes, og som synes ham fordeelagtigst, og beroer det paa Modspilleren, saa længe der

endnu er nogle Kort af Stammen tilbage, om han vil bekjende eller stikke med et højere Kort af samme Farve eller og med Trumf; man behøver saaledes, naar man ikke vil stikke, ikke at bekjende Farven; men ligesaa snart som de sidste Kort af Stammen er taget op, altsaa ved de sidste ni Kort, er det Pligt at bekjende den Farve, som er spillet ud, eller i Mangel deraf at stikke med Trumf, en Forpligtelse, som Trumf Knegt, hvilket alt er anmærket, allene er fritaget for, og ved hvilken Forret dens Eiermand kan beholde den tilbage og dermed erhverve sig det sidste Stik.

Om Kortenes Stikning.

Alle Kortene stikke hinanden i deres Farver paa følgende Maade: i Trumf stikker Knegten Nien, denne Esset, og derefter i de øvrige Farver stikker Esset Kongen, denne Damen, og Damen Knegten, o. s. v.; men den mindste Trumf stikker de højeste Kort i de andre Farver. Men hvad de andre Kort angaaer, da gjelde de kun efter deres Rang i deres egen Farve, som f. Ex. Pique Syv spilles ud, naar Coeur er Trumf, og Carreau Es kastes dertil, saa hører dette Es den til, som har spilt Syven ud.

Om Rettighed til at eftersee Stikkene.

Imedens hele Spillet varer, pleier det, for ikke alt for meget at besvære Hukommelsen, at være enhver Spiller tilladt, saa længe de endnu har 9 Kort paa Haanden, at eftersee sine egne og Modspillernes

Kort saa ofte han vil, og i Følge deraf indrette sit Spil og see hvad han skal kaste til. Imidlertid pleie øvede Spillere ogsaa i Forveien at afgjøre, at dette ikke maa være tilladt.

Om Meldningen og de forskjellige Maader, hvorledes den bør skee.

Meldningen eller Honneurernes Angivelse er det vigtigste i dette Spil, og maa enhver Spiller her ligesom i Piquet lade dette være sin Hovedsag, at forskaffe sig de fleste Honneurer, som muligt være kan. De bestaae af følgende i forskjellige Slags:

1. De forskjellige Arter af Fuser.
2. De forskjellige Quarter.
3. De forskjellige Terzer.
4. Belle.

Naar man undtager Belle, saa kan ingen Meldning af Honneurs være gjeldende, naar den, der melder, ikke har 9 Kort paa Haanden, hvorfore den der spiller ud, maa melde, førend han spiller ud, og den der giver til, ligeledes førend han har lagt til, da han ellers har tabt sin Rettighed.

Hvorledes denne Meldning bør skee.

Da Honneurernes Meldning i dette Spil maa skee, for at faae at vide om Modspilleren bør eller vil lade den gjelde, saa skeer Meldningen fra dens Side, som har Forhaanden, med de Ord: "Jeg har en Terz" o. s. v. Modspilleren er da, hvis han

ingen højere eller lige Honneur har i Haanden, som han kunde eller vilde gjøre Brug af, pligtig til derpaa at svare: "den er god;" hvorimod den Meldende efterat Modspilleren har kastet til, er forbunden paa Modspillerens Forlangende at tilkjendegive, hvor stor og i hvilken Farve hans Honneur er; men havde Modspilleren ogsaa en Honneur af samme Art, som han havde i Sinde at gjøre Brug af, saa er han forbunden, naar Meldningen skeer, at spørge: "hvorfra?" og den som har meldet i Forhaanden, maa nu tilkjendegive Størrelsen af sin Honneur, og naar den er gjeldende, er han ikke pligtig til at nævne i hvad Farve den er, førend Modspilleren har kastet til, men var Baghaandens Honneur af samme Art større, saa straffer den Forhaandens med disse Ord: "fra Esset" — eller fra hvilket højere Kort Honneuren er, uden at han ligeledes er pligtig til at tilkjendegive i hvad Farve den er, førend Forhaanden har spilt ud. Men er Honneuren i Trumf, da bør begge Parter strax melde den. De Honneurer, som blive afslagne, og derfor ikke ere gjeldende, er ingen pligtig til at gjøre Regnskab for, hverken i Henseende til hvor store de ere eller hvad Farve de ere i.

Men vil Modspilleren gjøre Brug af en højere Art af Honneur, saa straffer han den meldede ved at nævne den højere, han har, som f. Ex. Forhaanden havde sagt: "Jeg har en Terz," saa maa han svare: "jeg har en Quart," — Thi havde han isteden for dette spurgt: "hvorfra?" saa maatte han kun for dette Stik gjøre Brug af en Terz, men ikke

af sin Quart. Den derimod, hvis Honneur ikke kunde gjelde, forbi den var ringere, taber derved paa ingen Maade sin Ret til at melde i de følgende Stik, men kan igjentage sin strax̃ede Honneur, naar han synes, saalænge han endnu har 9 Kort paa Haanden, indtil den bliver gjeldende.

Om Terzen.

Denne er den ringeste Honneur, men kommer tillige meest frem. Herunder forstaaes 3 efter hinanden følgende Kort af en og samme Farve. For denne Honneur, naar den antages som gjeldende, mærkes 20 Øine eller Points, og der gives 6 Arter af Terzer; nemlig: 1) fra Esset — 2) fra Kongen — 3) fra Damen — 4) fra Knegten — 5) fra Tien — og 6) fra Nien — hvilken endog i Trumf er den ringeste Slags Honneur. — Terzerne saavelsom alle Meldninger af Honneurer faae deres Benævnelse fra det høieste Kort, hvoraf de bestaae. I en Terz fra Nien er derfor Nien det høieste Kort.

Om Quarten.

Fire umiddelbar paa hinanden følgende Kort i en og samme Farve kaldes en Quart, og mærkes derfor 50, naar den bliver gjeldende. Der gives fem forskjellige Slags af disse Honneurer, nemlig: 1) Quarten fra Esset — 2) fra Kongen — 3) fra Damen — 4) fra Knegten — 5) fra Tien.

Om Fusen og dens forskjellige Arter.

Af denne gives der to Slags, som indbefatter enhver for sig flere Arter, som vel i Henſigt til deres Rang ere meget forskjellige, men desuagtet, naar man undtager den dobbelte Fuus, mærkes og betales med lige mange Points.

Om det første Slags Fuser.

Dette er den højeste Fuus, og bestaaer af de fire fornemste Kort i alle fire Farver, og da Trumf Knegt er det høieste Kort i dette Spil, saa er og fire Knegter den høieste Fuus og kaldes en dobbelt Fuus, som mærkes med 200 Points. Alle de andre blive mærkede med 100 Points, naar de erkjendes for gyldige.

Fusernes Rang i denne Klasse ere følgende:

1) Den dobbelte Fuus — 2) Fusen af fire Es — 3) Fusen af fire Konger — 4) Fusen af fire Damer.

Om det andet Slags Fuser.

Det andet Slags Fuser, for hvilke der ligeledes mærkes 100 Points, bestaaer af fem, sex, syv og otte Kort, som umiddelbar følge efter hinanden i een og samme Farve, disse ere:

1. Den ottende Fuus bestaaer af otte efter hinanden følgende Kort i en Farve, og følger i Rangen strax efter Fusen af fire Damer.

2. Den syvende Fuus, som bestaaer ligesom den forrige af syv efter hinanden følgende Kort. Der gives 2 Sorter af den: 1) den syvende Fuus fra Esset, som rangerer strax efter den ottende Fuus — 2) den syvende Fuus fra Kongen, som følger efter den ovenanførte.

3. Den sjette Fuus bestaaer af sex paa hinanden følgende Kort, og af dem gives der 3 Arter: 1) den sjette Fuus fra Esset — 2) den sjette Fuus fra Kongen — 3) den sjette Fuus fra Damen. Disse følge efter hinanden saaledes som de her ere anførte, og mærkes, at den sjette Fuus fra Esset følger strax efter den syvende Fuus fra Kongen.

Almindelige Regler hvorledes disse tre ovenstaaende Fuser bør meldes.

Havde En en ottende, syvende eller sjette Fuus paa Haanden, saa maatte han strax melde det ved Angivelsen, hvis ikke, kan han, naar Modspilleren havde en Fuus at melde mod ham, for dette Stik kun gjøre Brug af denne Fuus, som om den var en almindelig af fem Kort. For Ex. En havde i Forhaanden en sjette Fuus fra Damen og sagde: "jeg har en Fuus;" men Modspilleren havde en enkelt Fuus fra Trumf Dame og spurgte: hvorfra? — saa kan Forhaanden nu ikke melde en sjette Fuus, men maa lade sig nøie med en simpel Fuus fra Damen eller fra Knegten, som hans Modspiller har til at straffe, forbi hans er fra Damen. Havde den, som har Udspillet, allerede tilforn meldt Fusen

fra Damen og fik derefter en Syv, altsaa en sjette Fuus, og meldte kun: "jeg har en Fuus," saa skulde endog en Terz fra Rien hos Modspilleren gjøre Forhaanden ugyldig, fordi det ikke er Forhaanden tilladt, ved den allerede tilveiebragte Melding af en høiere Fuus af en anden Classe at gjøre Brug af dens angivne Fuus fra Knegten, ligesaalidet som af alle øvrige ringere Honneurer, og til Straf for den i Meldningen begaaede Forseelse for Stikket maa tie stille med sin større Fuus, om han endog derved skulde tabe Partiet. Det skal blive siden efter mere omstændelig forklaret i de Regler, som bør iagttages ved de allerede meldte ringere Honneurer.

Om den almindelige Fuus.

Fem umiddelbar paa hinanden følgende Kort udgjøre den sidste Art af det andet Slags Fuser, og bliver blot kaldet Fuus. Af disse gives der fire Arter:

1) En Fuus fra Esset — 2) en Fuus fra Kongen — 3) en Fuus fra Damen — 4) en Fuus fra Knegten. Fusen fra Esset er den første i Ordenen og følger efter den sjette Fuus fra Damen; men Fusen fra Knegten, om den endog var i Trumf, er den ringeste af alle Fuser, omendskjønt den markeres og betales ligesaa høit som en Fuus af 4 Es.

Om Bellen.

Denne bestaaer i Trumf Konge og Dame, samlede paa en Haand. Denne Honneur har det For-

trin, at den kan meldes, naar man vil, ja endog naar man ikke har 9 Kort paa Haanden eller under Givningen til det følgende Spil, naar der endnu ingen Trumf er oplagt; og at ingen anden Honneur kan straffe den. — Men havde imidlertid den ene Spiller lovlig sagt sig ud, og Modspilleren spilte endnu paa 250 Points og havde den endnu ikke anmeldte Belle paa Haanden, saa hjelper dette ham ikke, men han taber Partiet dobbelt, forbi han har forsømt at melde de 20 Points for Bellen til rette Tid. Naar derimod Baghaanden har Bellen, og melder den, førend Forhaanden meldte hvad den havde, og derved enten sagde sig ud eller bliver fri for Jan, saa maa Forhaanden, om den endog ikke har spilt ud, følgelig ikke har tabt sin Ret til at melde, dog finde sig i, at denne Meldning er gyldig, og være fornøjet med sit Tab, om den endog derved mistede Fordelen af den høieste Honneur, og det til Straf, forbi den har ladet Baghaanden komme først med sin Meldning.

Om Honneurernes Forettigheder og deres forskjellige Arter.

Honneurernes Rang retter sig efter Kortenes Størrelse, som allerede ovenfor er viist, kun at den dobbelte Fuus, den nemlig, som bestaaer af fire Knegter, overgaaer alle de andre. Altsaa naar Forhaanden har en Fuus af fire Es, men Baghaanden en af 4 Knegter, saa maa den første for dette Stik staae tilbage med sin, som en ringere Honneur.

Naar Honneurerne er lige store, f. Ex. begge havde en Terz fra Esset o. s. v. saa har den, som har Forhaanden eller Udspillet, Fortrinet, som alt er bleven sagt.

Anmærkning. Man spiller det ogsaa undertiden saaledes, at Trumfen har Præference i Honneurerne, hvilket beroer paa Spillernes Aftale førend Spillets Begyndelse, nemlig naar den enes Honneur, som er i Baghaanden, er Trumf, og af lige Størrelse med Forhaandens, saa straffer den samme; men den ringere Honneur i Trumf maa altid vige for en større i andre Kort, f. Ex., en Fuus fra Trumf Knegt i Forhaanden, maa vige for en Fuus fra Damen i Baghaanden, omendskjønt den sidste ikke er Trumf.

Om de Honneurer, som indeholder det andet Slags Fuser.

I Henseende til Honneurernes Meldning udmærker dette Spil sig væsentligt fra Piquet deri, at man har et større og forskjelligere Antal af Honneurer i dette end i hiint, hvoraf man har Tilladelse at gjøre Brug efter eget Godtbefindende. For Ex. en ottende Fuus indeholder ti Fuser nemlig:

1. En Fuus fra Knegten.
2. — fra Damen.
3. — fra Kongen.
4. — fra Esset.
5. En sjette Fuus fra Damen.
6. — — fra Kongen.
7. — — fra Esset.

8. En syvende Fuus fra Kongen.
9. — — fra Esset og,
10. En ottende Fuus. Desuden Fem Quarter, nemlig:
1. En Quart fra Tien.
2. — fra Knegten.
3. — fra Damen.
4. — fra Kongen.
5. — fra Esset.
Sex Terzer, nemlig:
1. En Terz fra Nien.
2. — fra Tien.
3. — fra Knegten.
4. — fra Damen.
5. — fra Kongen.
6. — fra Esset,
af hvilke Eiermanden kan melde og marqvere hvad han holder for at være meest passende med hans Fordeel.

En syvende Fuus indeholder derimod sex Fuser fire Quarter og fem Terzer. En sjette Fuus har tre Fuser, tre Quarter og fire Terzer, og en enkelt Fuus indeholder 2 Quarter, og tre Terzer, som de, der ønske at lære dette Spil, selv nøjere kan lære at indsee ved egen Øvelse.

Indskrænkning i Hensigt til Meldningen af de i det andet Slags Fuser indeholdende Honneurer.

Havde man en Fuus af det andet Slags, hvori der indeholdtes forskjellige Arter af Honneurer, saa

er det ikke tilladt, at melde og marqvere ved hvert Udspil paa een og samme Tid, mere end een Honneur, det er kun en Terz, Quart eller Fuus, saaledes som man selv anseer det for fordeelagtigst.

Rettigheder til at melde flere Honneurer paa engang og hvad Virkning de gyldig erkjendte have.

Men har man Honneurer i forskjellige Farver eller af forskjellige Arter paa engang paa Haanden, f. Ex. en Fuus af det første Slags, som bestod af fire Damer og tillige en Fuus af det andet Slags, nemlig en Fuus fra en Dame, saa kan man melde og marqvere dem paa engang. Ja ved Honneurer af ganske forskjellig Værdie, naar de allerførst meldte ere erkjendte for gyldige, blive de øvrige Honneurer, endog de, som ere af ringere Art end Modspillerens erkjendte for gyldige, og med Rette marqverede, naar de blot ere blevne meldte før Udspillet, for Ex. den ene Spiller havde en Quart fra et Es og en Terz fra Nien; men Modspilleren havde en Quart fra Trumfkonge og en Terz fra et Es, saa skal den førstes Quart fra Esset og hans Terz fra Nien med al Ret marqveres, fordi den højere gjør Modspillerens Meldninger ugjeldende.

Hvorledes Forholdet er med de ringere Honneurer, naar de alt engang ere blevne meldte i samme Farve.

Har man allerede meldt en Honneur i en Farve, som ikke er blevet afslaaet af Modspilleren, saa er

det ikke tilladt at melde en ringere af samme Art i samme Farve, end den man engang har marqveret, men vel en høiere af samme Art. For Ex. Naar man havde meldt en Terz fra Carreau Knegt, og man siden fik Carreau otte, saa maa man ikke gjøre Brug af Terzen fra Carreau Ti, fordi man allerede har meldt en højere Honneur af samme Farve. Derimod er det tilladt at melde en Terz fra Damen, Kongen eller Esset i samme Farve, om man fik den, ligesom og uden mindste Indsigelse en Quart fra Tien, fordi alle disse Honneurer ere højere end den allerede marqverede Terz. Disse Regler gjelde ved alle Honneurer, som kunde finde Sted i een og samme Farve, men slet ikke ved det første Slags Fuser.

Naar det er raadeligt ikke at gjøre Brug af smaa Meldninger, og hvor længe man kan haabe at faae Premien for Fusen.

Da de anlagte Fuser betales med en Premie af den halve Indsats for hvert Hundrede, saa bestaaer det finere Spil ogsaa blandt andet deri, ikke altid at melde hvad man kan, men fornemmelig mod Enden af Spillet, saa længe man nogenledes kan have Haab om at faae Fuser, dog saafremt Modspilleren var Janfri, saa meget muligt er, at skaane sine Marquer ved at vogte sig for at melde smaae Honneurer og søge at undgaae store Dine i Stikkene, for ikke at tabe den Fordeel, som Premierne forskaffe. Thi saalænge man endnu kun har ti tilovers i Marquer over Stikkenes Talværdie, kan

man benytte sig af dem til at anlægge en Fuus, og opnaae den dermed forbundne Premie; men Overskuddet bliver aldrig regnet, da man i dette Spil ikke kjender nogen Rest for det følgende Partie, saaledes som der er brugeligt i Triset.

Naar Premien for Fuserne ganske eller tildeels falder bort.

Men havde man i det mindste ikke 110 Marquer endnu at lægge frem, saa gjelder en dobbelt Fuus i Hensigt til Premien kun for en enkelt, fordi man allerede ved en simpel Fuus havde kunnet udmelde sig, ligesom og Premien for Fusen falder bort, naar man ved at melde en Fuus allerede havde den fulde Talværdie af de Spilletegn, som man skulde lægge frem for de bekomne Stik, efterdi man for den Aarsags Skyld allerede da var ude, eller havde saa mange Dine, som der udfordres til at vinde Spillet. Naar altsaa en ferm Spiller befrygter, at Modspilleren kunde have Fuser paa Haanden, saa kaster han ved Enden af Partiet, naar han selv er Janfri, og har ikke Haab om at kunne vinde, store Kort til, for at formere Modstanderens Talværdie i Stikkene, og derved saa meget muligt kan være, at betage ham Leilighed til at vinde Premierne.

Om det sidste Stik og Tælningen, og naar der regnes mere eller mindre end den virkelige Talværdie, som udfordres til at vinde Spillet.

Efter det sidste Stik blive Kortene talt, efter deres Værdie, som findes anført i Begyndelsen, og

der regnes fem som en Honneur for det sidste Stik, som endnu skaffer den Fordeel at Baghaanden faaer det følgende Spil. Naar en af dem havde slet ingen Stik, eller kun fem Dine i dem, saa tillægges denne dog 10 Dine og den anden faaer kun 250.

Hvad der er over fire i den hele Summa af de talte Stik ved Enden af Spillet, gjelder 10, f. Ex. bliver anlagt med 70, derimod gjelder 64 kun for 60. Da nu den hele Sum af Kortenes Talværdie udgjør 146, saa blive derfor de 7 Stik i 7 Tilfælde, nemlig fra 5 til 1 ved Enden, f. E. fra 55 til 61 i Talværdie, men i 3 Tilfælde fra 2 til 4 ved Enden, f. Ex. fra 92 til 94 kun 140 paa begge Sider tilsammen fremlagte.

Men for at ende Partiet, ligesom og for at komme ud af det dobbelte eller Janen, maa Talværdien i Marquer være fuldkommen an- eller fremlagt, og derfor de endnu i Forraad havende Spilletegn være fuldtallige i Stikkene, og gjelde i begge Tilfælde f. E. 59 kun for 50, da de mindste Slags Spilletegn (som strax i Begyndelsen af disse Regler er bleven anmærket) kun bestaae af Tiere.

Hvem der har vundet Partiet, naar begge Parter ere ude.

Blev et Spil spillet reent ud, og man ved at tælle Dinene i Stikkene saae, at begge Parter ikke havde saa mange Marquer tilbage, som der udfordredes til at lægge frem for de Dine, som fandtes i deres Stik, saa har den, som fik det sidste Stik, det Fortrin at han har vundet Partiet.

Melder den ene Spiller sig ud med Stikkene og den anden paa samme Tid melder sig ud med en Terz o. s. v. eller Honneur, saa har den sidste vundet. Melder en sig ud med Belle, da har han vundet, om endog Modspilleren i det samme melder sig ud med en Honneur.

Hvorledes man bør forholde sig, naar Spillet var ude i Stik, uden at man har sagt sig ud.

Naar En allerede er ude i Stik, og ikke har sagt sig ud, saa gjelder Modspillerens Honneurer saa længe, indtil den Første efter Spillets Regler har sagt sig ud, og han maa altsaa taale, at hans Modspiller ved denne Leilighed enten sagde sig ud, kom ud af det Dobbelte eller blev Janfri, ja vel endog var i Stand til at erhverve sig Premier for gyldige Honneurer.

Om Straf for for faa eller for mange Kort eller for andre Forseelser mod Spillets Regler.

Har en af Spillerne ved sin egen Forseelse et Kort for meget eller for lidt, saa gjelder Spillet desuagtet lige fuldt. Modspilleren marqverer da alt, hvad der indløber hos ham, baade i Honneurer og Oine i Stikkene; men den, som har begaaet Forseelsen, taber fra dette Oieblik af, da det formærkes, sin Ret til at marqvere baade i Hensigt til Honneurerne, som ogsaa Værdien af de allerede forhen gjorte

Stik, hvilken sidste Straf ogsaa træffer den, som ved de sidste ni Kort enten stikker urigtigt, eller ikke bekjender, naar han kunde.

Vink til videre Eftertanke angaaende Fiinhederne i dette Spil.

Det skulde tilkjendegive Ubekjendenhed og Mangel paa Agtelse for Læsernes Skarpsindighed, naar jeg vilde her paastaae, at have udførlig afhandlet alle de Fiinheder, som Fuusspillet er i Besiddelse af, og som gjør dette smukke Spil anbefalingsværdig for alle tænkende Hoveder, der ansee uskyldigt Spil for en nyttig og fornøjelig Tidsfordriv i Selskab. Egen Øvelse vil herved gjøre det bedste, og det Efterfølgende maa derfor ikke ansees for andet, end en kort Veiledning til desto lettere at kunne undervise sig selv:

1) At man ikke altid strax melder de Honneurer man har paa Haanden, deels for derved efter Mulighed at tilintetgjøre Anlægget af Honneurer for Modspilleren, eller i det mindste at formindske dem, ogsaa efter hans Interesse at nytte flere mindre Honneurer i een Farve.

2) At holde de egentlige Kort, hvori Modstanderen kunde have Haab om at forskaffe sig Fuser, saa længe som muligt skjulte, og ved dette masquerede Spil give ham Anledning til ved sin Bortkastning, selv at give os Oplysning om vort Spil og Leilighed til at kaste de Kort bort, som ved de, der sidde paa hans Haand, kunne blive skadelige for os. For at opnaae dette Diemed maa man kaste Kort til

af en stor Talværdie, som Esser og Tière, der i sig selv er et unyttigt Offer, da Honneurerne i dette Spil udgjøre det vigtigste til at vinde Partiet.

3) At see til at beholde Baghaanden, saalænge man uden Skade kan gjøre det, for ved Meldning af Honneurer at gjøre sig den Fordeel at styre det hele Spil og bekomme de sidste Kort af Stammen.

4) At skaane Trumferne saa meget som muligt, for derved og ved en hensigtsmæssig Renonceting at forskaffe sig de fleste Stik i de sidste 9 Kort, hvori der efter Regelen altid findes saadanne Kort, som have de største Dine.

5) Alt eftersom Omstændighederne føre det med sig, naar Stammen er optagen paa de sidste Kort nær, ved at udspille den høieste Trumf, og i Fald man havde en dobbelt Fuus enten at haabe eller at frygte for, søge ved Nien i Trumfen at forskaffe sig en Fuus, eller at forhindre, at Modstanderen ikke derved skulde faae en Fuus eller en anden Honneur; ligesom og ved at fortie en i Haanden havende Fuus, give Modstanderen Anledning til, blot af ovenmeldte Grund uden Nytte at bortkaste et høit Kort i Trumf, eller og, om han derved fik en Fuus, den da var ringere, og den da følgelig ikke var ham til nogen Fordeel, forbi han formedelst den Andens større ikke kunde gjøre nogen Brug af den.

Qvadrille.

Første Kapitel.

Almindelig Begreb om Qvadrille.

Egentligen er Qvadrille ikke andet end l'Hombre imellem Fire. Vel er det ikke saa smukt, og fordrer ei heller saa megen Opmærksomhed, som l'Hombre imellem Tre; men dog er det for mange, især for det smukke Kiøn, formedelst de deri forefaldende flere Forandringer, meget behageligere, allerhelst da der hver gang bliver spillet, og fordrer overhovedet ikke saa stærk Eftertanke, som l'Hombre-Spillet.

Kortenes naturlige Orden og Værdie er i Qvadrille den samme, som i l'Hombre, og findes ovenfor S. 2 anført; ligeledes forholder det sig ogsaa med Matadorerne, hvis Beskaffenhed og Rettigheder S. 2 og følgende er beskreven.

Andet Kapitel.

Hvorledes man skal spille Qvadrille, give Kortene, kalde en Konge, sætte Beter, og ellers derved forholde sig.

Navnet Qvadrille giver allerede at forstaae, at der hører 4 Personer til at spille samme. Kortenes An-

tal er, som i l'Hombre 40, hvoriblandt ikke maa være nogen Otte, Ni eller Ti.

Om Sædet tages ligesom ved l'Hombre. Indsatsen er 4, naar man spiller med Dantes. Man bestemmer ogsaa i Almindelighed forud, hvormange Omgange man skal spille, som mestendeels bliver fastsat til 10, og altsaa udgjør 40 Spil. Man iagttager gierne, at det ender ved den, som gav først.

Man bestemmer her paa samme Maade, som i l'Hombre, hvem der skal give Kortene fra først, og den, som sidder lige over for Giveren, blander det andet Spil Kort til sin Formand til næste Spil. Man lader aftage ved venstre Side, og giver til høire hver 10 Kort, to Gange 3, og een Gang 4. Det er ligegyldigt, naar man vil give de fire; dog er det ikke tilladt, at give Kortene enkelt, eller to af Gangen, eller fem af Gangen.

Ere der flere eller færre Kort, end der bør være, saa gielder Spillet ikke, og man maa give fra nye af, ligeledes om der ere to ligedanne Kort i Spillet, saafremt man bliver det vaer, førend Spillet er til Ende. Thi om Spillet var til Ende, og man havde betalt, saa maatte det gielde. Ogsaa maa der gives paa nye, om der skulde forekomme et Kort opvendt, eller den givende opslaaer et, da det kan være den, som faaer det, til Skade, da man ikke her kan kaste, eller ved at kjøbe forbedre sine Kort, som i l'Hombre. Der er ellers ingen videre Straf sat paa, naar Kortene forgives, end at man skal give endnu engang. Nogle, som spille

meget strengt, fordre, at Matadorene bør betales af den, som forgiver Kortene.

Naar hver har faaet sine 10 Kort, saa spørger den første, naar han har seet sine Kort, og fundet dem duelige til Spil, det er, han beder om Tilladelse, at udnævne Trumf og kalde en Konge til Hjelp, eller passer, naar han ingen gode Kort har; og saa gaaer det videre til den anden, tredie og sidste. De kan alle fire passe. Men, da der hver gang maa spilles, saa er den, som har Spadille, tilsidst forbunden, at kalde en Konge, som skal giøre Trumf. Dette kaldes Spadille forcé.

Naar der nu skal spilles, enten paa den ene eller anden Maade, saa begynder den, som sidder i Forhaanden, at spille ud, efterat der forhen er udnævnt Trumf, og en Konge kaldet. Den, som faaer Stikket, udspiller paa nye et andet Kort, og saa gaaer det fremdeles, indtil Spillet er til Ende. Derpaa tæller enhver sine Stik. Har den, som har begyndt Spillet, med sin Hjelper (Makker) gjort syv Stik, saa betaler man dem begge Spillet, og de dele Satsen og Beten, om der er een, lige imellem sig.

Men har de begge tilsammen kuns gjort 6 Stik, saa er Spillet remis; de sætte Bete, og betale til enhver af de andre i Spillet. Gjør de derimod kuns 4 eller 5 Stik, saa tabe de Codillie, og de, som vinde Codillie, dele Satsen og Beten imellem sig. Dog bruges nuomstunder ikke, at Codillie maa vindes.

Beten, og alt hvad der er at betale, betales i to lige Dele, det Halve af Spilleren, og det Halve

af hans Makker, enten det saa er Codillie eller Remis. Dog, saafremt den egentlige Spiller ikke har gjort 3 Stik, saa betaler Makkeren intet, men Spilleren maa betale alt, hvad enten det er Codillie eller Remis. Dette skeer for at Spilleren ikke skal entrere noget maadeligt Spil. Der ere ogsaa Selskaber, hvor Makkeren intet betaler, naar han har gjort to Stik; hos andre maa Spilleren gjøre 4 Stik, saafremt han ikke vil sætte Beten allene; atter hos andre maa Spilleren, naar han utvungen har indgaaet Spillet, betale alt allene. Dette synes at være det bedste Middel til at hindre Forvovenhed i Spillet, og drive Makkeren til at være opmærksom og forsigtig, naar Spillet synes noget misligt, da han ellers ofte ikkuns tænker paa sine to Stik, og derover lader Spillet tabes.

Imidlertid gives der dog et Tilfælde, hvor Spilleren ikke allene skal betale, omendskjøndt han kuns havde gjort eet Stik, naar han nemlig, efter at de alle 4 har passet rundt, formedelst Spadille bliver tvungen til at spille. Thi det vilde være ubilligt, at man vilde forbinde ham til at gjøre 3 eller 4 Stik, efter at han forhen havde anseet det usandsynligt, og derfor passet. Altsaa maa den, som han har kaldet til Hjelp, betale det Halve af alt, og han er saa meget mere forbunden dertil, da man overlader det til ham selv, at udnævne Trumf.

Den, som engang har passet, kan det ikke tilades at spille; ligesom den, der engang har spurgt, skal spille, undtagen saa er, at en Anden vil spille allene.

Den, som har alle 4 Konger, kan kalde en Dame til en af disse Konger; men den kaldte Konges Farve kan ikke udnævnes til Trumf.

Det er ikke tilladt, at opvise sit Spil, om man endog allerede har Codillie, men man spiller det til Ende, paa det at Kortene kan blandes godt med hinanden, eller og, for at see, om ikke Spilleren allene maa sætte Bete. Viser Spillerne, eller den kaldte Konge, sit Spil op, førend de have 7 Stik, forbi de holdte det for vundet, og man saae en eller anden Maade, hvorpaa man kunde forhindre deres 7 Stik, saa kan Modspillerne tvinge dem til, ganske at udspille deres Kort.

Naar man vil spille Solo, det er, uden at kalde en Konge, saa behøver man kuns at nævne sin Farve. Men man maa da allene gjøre syv Stik, thi alle de Stik, som de andre Tre gjøre, gjelde imod den, som spiller, og Modspillerne gjelde alle for een Mand.

Den, som vil spille uden at kalde en Konge, har Fortrin for den, der beder om Tilladelse, at spille med en kaldt Konge.

Vil imidlertid den, som har spurgt, selv spille, uden at kalde en Konge; saa har han Rettigheden fremfor den, som tvinger ham dertil.

Begge disse Maader kaldes forceret, eller en forceret Solo.

Den, som spiller Solo, faaer 10 derfor, og tager alt allene, naar han vinder, han betaler ogsaa ene, dersom han taber.

Den, som spiller Solo, maa nævne sin Far-

ve, om han endog havde et sikkert Spil; thi der-som han, uden at nævne Trumf, spilte ud, og sagde allene: Jeg spiller Solo, saa var det en af de andre tre Spillere tilladt, efter Behag at opgive Trumf, og altsaa maatte den, der havde villet spille Solo, været pligtig at spille i den opgivne Farve; omendskjøndt han ikke havde en eneste Trumf deri.

Det er tilladt, at besee de af de andre gjorte Stik, og, saa ofte man skal spille ud, at tælle, hvilke og hvor mange Trumfer, der ere udspilte, men anderledes ikke. Dog tillades paa nogle Steder saadant ikke uden ved Solo, men aldrig naar Spilleren gaaer løs paa Tutti eller Volo.

Naar A og B spille, og A har gjort det syvende Stik, og vil udspille det 8de Kort, saa maa B ikke sige, vi har allerede 7 Stik, men han maa overlade det til A, om han vil spille paa Tout, eller ikke.

I Øvrigt er i Qvadrille, i Henseende til Bole, Kortenes Eftersyn, Farvens Bekjendelse eller Fornægtelse, Beterne, Gevinst og Tab det samme at iagttage, som allerede er anført ved det egentlige l'Hombrespil.

Trebie Kapitel.

Om Maaden at marqvere og betale Spillet.

Almindeligen marqveres i Qvadrille, saaledes, at den, som giver, sætter 4 Dantes; den som bliver Bete, sætter lige saa meget, som der staaer i Potten; taber han Codillie, saa sætter han dobbelt. Honneurerne og Matadorerne blive betalte, som i l'Hombre.

Men, da man paa nogle Steder bruger en besværlig Maade at marqvere paa, saa maae vi ogsaa anføre denne:

Den, som giver, marqverer Spillet ved at sætte en Fiche til Stamme. Desforuden sætter hver endnu hver gang en Jetton til Spillet, hvilke de, som spille, faae tilligemed den øvrige Betaling, som kaldes Consolation, og disse 4 Jettons blive regnede med til Beten, som man sætter.

Staaer der en Bete, saa trækkes den tilligemed Stammen og hvers Tilsætning, uden at den, som giver, derfor er frie for at sætte en Fiche i Stammen. Dette gjør, at den anden Bete, da den første altid er 14, maa blive 42, den tredie 56, den fierde 70, den femte 84, o. s. v. da den Bete, som bliver gjort paa en anden, aldrig stiger højere hver gang end 14, saa meget nemlig, som Spillet formeres, nemlig 10 for Fiche, som den Givende sætter, og 4 for den Jetton, som hver sætter til, undtagen saa er, at man spiller højere.

Men bliver det Spil, hvorpaa den første Bete gaaer, vundet Codillie, saa er den anden Bete kuns 28, da de 14, som derved vandtes Codillie, ikke kan regnes, da man ikke bør tabe mere, end man kan vinde.

Den nu brugeligste Maade er, at den, der giver Kortene, strax fra Spillets Begyndelse skriver paa Bordet en Bete for hver, som kaldes Standbete, paa 8, 16, 24, eller saa høit, som man kan blive enige om, paa det man strax kan have noget at spille paa, og skrives med et Tegn til hver af de Spillende. Den, som nu vinder, tager sin Bete, og desforuden Betaling for Spillet, eftersom det var til; siden gaae de andre Beter, saalænge der ere nogle, og den, som ikke tager sin, maa udbetale den til den Vindende. Er ingen Bete bleven indtil disse fire ere afspillede, sættes en ny Standbete, som gjerne er dobbelt imod den første. For hver gang der bliver Bete, voxer Beten 8, og desuden kommer en Remise paa den Bete, hvorom der spiltes, ligesom forhen er meldt i l'Hombre. Hver Remise tegnes som 1 for hver af de Spillende, og udbetales den Vindende; ligesom den ogsaa forhøjer Beten for den Tabende. Er der f. Ex. en Bete paa 16 med en Remise, og den Spillende taber, saa bliver Beten 28, nemlig, Beten var 16, 8 i Codillien er 24, og en Remise 4, gjør 28, og der kommer atter en Remis paa den omspillende Bete, hvilket continuerer, indtil den vindes.

Angaaende Betalingen for hver Slags Spil, da kommer det an paa, hvorledes det i Forvejen er

afgjort eller paalagt. I Almindelighed er det saaledes: Spørgespil betales med 6; Spadille forcé 10; Mediateur 8; Solo 10; Respekt 10; hver Matador betales med 1; For de første 2; Tutti 16; og ere disse Spil i Couleur favorite, da betales de dobbelt, saavelsom alle Honneurerne.

Fjerde Kapitel.

Anviisning til nogle Spil, som med en kaldt Konge, eller uden samme allene kan spilles.

Den første Regel, hvorpaa alle de andre grunde sig, er: man skal, naar man vil kalde en Konge, have 5, eller i det mindste 4 visse Stik paa Haanden, da man ikke kan haabe, eller med Billighed fordre 5 Stik af den kaldte Konge. Imidlertid kan man dog spille følgende Spil:

I Rødt: Manille, Basta, Ponto, Konge og Dame, to Sparer, to Klører og en af den anden røde Farve, hvis Konge man maatte kalde.

Man mærke, at man især maa kalde den Konge, hvori man har kuns et Carte fausse, eller en feil Farve, da man saa, naar den kaldte Konges Farve siden efter bliver spillet, kan afstikke samme; og naar man kuns har en eneste sort, og en eneste rød Farve, saa er det bedre, at man kalder den Konge af den røde Farve, da deri er et Kort mere, og man staaer mindre Fare ved det andet Udspil at

blive overstukken. Endnu mindre raadeligt er det, at kalde Kongen i den Farve, hvori man har Renonce; thi da man ikke selv kan spille den, saa vil Modspillerne tage sig dobbelt iagt at udspille samme.

Havde man lige i hver Farve, saa maatte man, saafremt der var en Dame iblandt, kalde Kongen dertil, da man derved forbedrede sin Dame. Man kunde altsaa ogsaa spille Spadille, Ponto, Dame, Knegt, To, Tre, en besat Dame, og to Kort af en anden Farve, hvortil man maatte kalde Kongen til sin Dame. Saaledes lader sig ogsaa spille:

Manille Konge, Dame, Knegt og Firen tilligemed en Konge, naar man kaldte Kongen i den Farve, hvori man har de mindste.

Har man Udspillet, saa begynder man med Knegten at spille Trumf, især naar man har Konger og gode Haandkort; da Trumferne i Almindelighed ere fordeelte, og Kongerne og Damerne siden efter desto bedre kan gaae igjennem. Det er undertiden ogsaa godt, at man fordrer Trumf, naar Kongen endnu ikke er udkommen, da Modspillerne, som ikke vide, hvor Kongen sidder, overstikke hinanden.

Man maa gjøre sig den General-Regel, at, naar den Spillende spiller en liden Trumf ud førend sin Konge, man da altid stikker med en middelmaadig Trumf, for ikke at nøde sin Makker til at overstikke os. Er man derimod den kaldte Konge, saa maa man paa den Spillendes ringere Trumf sætte den højeste man har, for derved at gjøre Spillet desto sikkrere.

I Sort lader sig spille: Basta, Konge, Dame, Knegt, Sex, Syv, hvortil man maa kalde en Konge af den Farve, hvori man har mindst. Ligeledes kan man ogsaa spille, naar man har Manille, Konge, Dame, Sex, Fem, tilligemed en Konge.

Eller Spadille, Dame, Knegt, Sex, Fem, Fire og en besat Dame; eller Konge, Dame, Knegt, Sex, Syv, Fem og en Konge.

Der lader sig endnu utallige andre Spil spille, som vilde være alt for vidtløftige at anføre. Det er nok, naar man anmærker, at det ikke vilde være klogt at spille, saafremt man ikke, som oven er sagt, har 5, eller i det mindste 4 visse Stik paa Haanden.

Solo-Spillet fortjener ogsaa at betragtes, da den, der spiller det, har de andre Tre imod sig. Vil man altsaa spille, og ikke tabe det, saa maa man vide at kunne gjøre 7 Stik. Paa besatte Damer kan man ikke meget regne. Imidlertid kan man spille følgende:

I **Rødt**: Spadille, Manille, Ponto, Konge, To, Tre og Fire og en Konge. Man maa først, ved at udspille Spadille, Manille og Ponto efter hinanden, fordre Trumf, for at skille de andre ved samme, at de ikke skal overstikke os, eller endog afstikke vor Konge.

Er man ikke i Udspillet, men i Mellemhaanden, saa maatte man, naar den første havde udspilt en Konge, og siden efter bragte den Farve igjen, som man var kommen af med, enten give et andet Kort til, for at renoncere sig, eller stikke med

Ponto eller Kongen, for at forvisse sig Stikket, eller tvinge Basta ud. Har man Stikket, saa maa man, som oven er sagt, fordre Trumf.

Man kan ogsaa spille Solo med Spadille, Manille, Basta, Knegt, Fire, Fem, Sex, det er, med 3 Matadorer og 4 andre, naar man derhos har Dame og Knegt af een Farve, der ere saa gode som en Konge.

Man fordrer Trumf, saasnart man kommer ind i Spillet, og det saa længe indtil de alle ere ude, dog passer man at udspille Damen eller Knegten, medens man endnu har en Trumf, for ved Hjelp af den at komme igjen ind i Spillet og med det andet Feilkort at gjøre det syvende Stik.

Ogsaa lader sig spille Solo med Manille, Basta, Ponto Konge, To, Tre, Fire og en Konge, eller med fire faux Matadorer, syvende med en Konge. Faux Matadors kaldes de Kort, hvortil Spadille mangler, for at gjøre virkelige Matadors. Naar en Farve, som man ikke har, anden Gang udspilles, maa man stikke med en faux Matador, for ikke at blive overstukken, og derpaa fordre Trumf.

Saaledes er ogsaa Manille, Ponto, Konge, Dame, To, Tre, Fire og Fem, tilligemed en Konge, tjenlige til at spille Solo. Man mærker kuns, at ved Solo spilles Trumf, saa ofte man kan.

Men Spillets Beskaffenhed maa imidlertid vise, hvor ofte det er raadeligt; thi dersom alle de andre Trumfer sidde paa een Haand, saa maa man rette sig efter sit Spils Styrke, og see til at komme i Baghaanden med Spadille, Basta eller Ma-

nille, Ponto, og gjøre to Stik, da man, ved at fordre Trumf, kuns vilde gjøre eet Stik.

I Sort kan man spille ringere Spil, da der er en Trumf mindre; man spiller altsaa: Manille, Basta, Dame, Knegt, Sex, Fem, med en Konge, en Dame og to Kort af samme Farve; saavelsom og Spadille, Manille, Konge, Syv, Fem, Fire, tilligemed en Konge, eller en Dame og Knegt af een Slags Farve.

Overalt mærke man, at naar en Farve anden Gang bliver udspilt, er det ikke raadeligt at stikke samme med en liden Trumf, saafremt man ikke er den sidste. Og skjøndt det er sikkerst, at spille Trumf saa ofte man kan, saa maa man dog ikke svække sig selv for meget, ved det man vil svække de andre.

Der gives endnu mangfoldige andre Spil, som man i begge Farver kan spille Solo; man behøver kuns stedse at erindre, at man nødvendig maa gjøre syv Stik, og at man har alle de andre Tre mod sig. Det øvrige lærer man ved Øvelse.

Femte Kapitel.

Nogle nødvendige Anmærkninger til Qvadrille.

Naar den, som er kaldet, sidder den Spillende i Baghaanden, saa maa han, dersom han har en feil Farve, det er, et Kort, hvorved man ikke venter sig noget Stik, og en liden Trumf, udspille

denne feile Farve, da han ved at afstikke den, naar den bliver bragt igjen, kan gjøre et Stik.

Har Makkeren en Matador tilligemed en lille Trumf, saa maa han spille sin Konge, derpaa den lille Trumf, som er den Spillende til Tegn, at hans Makker har en Matador; den Spillende stikker den udspilte Trumf og bringer en lille igjen, som Makkeren, om mueligt, ikke lader fare.

Dersom Makkeren sidder den Spillende i Forhaanden og er dertil i Udspillet, saa maa han spille en lille Trumf, hvilken den Spillende tager, og spiller ud for den kaldte Konge, som da igjen spiller en feil Farve, dersom han har een allene, eller Trumf, dersom han har Matadorer, eller Konge og Dame, om han har dem; men den kaldte Konges Farve bringer han ikke igjen, førend han intet andet har. Man mærke, at ved det syvende Stik maa spilles en feil Farve, som Spilleren vist stikker, og derved sættes i Stand til at spille paa Vole, om han har Matadorer og høje Kort.

Sidder Makkeren i Mellemhaanden, saa maa han spille sin Konge, og derpaa en feil Farve, eller en god Trumf, dersom han har en; hvis ikke, saa maa han bringe den kaldte Konges Farve igjen. Har han Konge og Dame af een Farve, saa maa han spille dem, dersom han ingen Matadorer har.

Naar Spilleren eller Makkeren sidder allersidst i Baghaanden, og formoder hos sin Medspiller, som har Forhaanden, en af de tvende højeste Matadorer, og har selv den anden, maa han sætte sin Spadille eller Manille i, og derpaa spille en mid-

belmaådig Trumf ud, da Basta, om den enten ikke eller ikkuns med en liden Trumf er besat, let kommer ud.

Naar man stikker en Farve, som allerede to Gange er spillet, saa maa det skee med en høj Trumf. Bliver en feil Farve udspilt, som man stikker, saa maa man sætte Basta derpaa, om man ingen anden Trumf har, af Frygt, at Spilleren eller hans Makker maatte have Kongen dertil. Dette er Aarsagen, hvorfor de, som ikke ere kaldte, fra først af skal spille feil Farver, eller en Dame, hvortil de har Knegten.

Man maa mærke sig de Farver, som to Gange ere spillede, at man ikke skal bringe dem igjen, saafremt Makkeren ikke kan afstikke dem. Man maa aldrig spille Modspillernes udspilte feil Farve, eller den kaldte Konges Farve. Man maa give feil Farverne til af de Konger, man har i Haanden, og i dets Sted beholde to Kort til en Knegt, eller et til en Dame af den Farve, som endnu ikke er spillet, og hvori man formoder, at den Spillende har en feil Farve.

Naar man er kaldet, og den Spillende lader en Trumf gaae, saa maae man spille Trumf, saalænge man kan.

Spiller En Solo, og man sidder ham i Forhaanden og i Udspillet, saa maa man spille den Farve, som man har meest af, saafremt man ikke har en Konge og Dame af een Farve. Thi, dersom man kuns har Konger, saa bør man ikke udspille dem, af Frygt for man derved maatte gjøre den Spillendes Damer gode.

Sidder man derimod den Spillende i Baghaanden, og man har en feil Farve allene og en Trumf, saa maa man spille den; kommer feil Farve til en Konge for den Spillendes Haand, saa maa han spille samme Farve igjen; men kommer den til ham fra Baghaanden, saa maa han spille en anden feil Farve.

Fremdeles maa han bemærke hos den, der spiller Solo, hvad han stikker, og stedse spille ham det til, at man kan beholde de Trumfer, som kan overstikke ham. Om hans feil Farve kan man dømme af de Konger, han har stukket. Man maa beholde 3 eller 4 af de højeste Kort i den Farve, hvori man formoder han har Konger og nogle feil Kort.

Naar man ikke er kaldet, og dog sidder den Spillende i Forhaanden og er i Udspillet, maa man spille en lille Trumf, dersom man har en saadan allene, eller en feil Farve, skulde det end være en Dame, naar den er allene, eller et andet, hvortil man har Damen, eller Damen, hvortil man har Knegten, eller en Konge, naar man ikke har Knegten til; thi i saa Fald maatte man heller lade denne Konges Farve spille til sig, da man derved kunde faae to Stik, nemlig tage Damen med Kongen, og saaledes faae Knegten frie.

Er man ikke kaldet, og man dog har mange smaa Trumfer, eller nogle Matadorer, og sidder i Forhaanden for den Spillende, eller i Udspillet, saa maa man spille en af disse smaa Trumfer ud, endog ifald man kuns havde den allene.

Er man i Udspillet og har Spadille og Basta, saa maa man spille et andet Kort, for at faae sig Trumf tilspilt, og stikke Manille med Spadille, og

derved gjøre Basta frie. Ligesaa maa man gjøre ved andre Kort, saasom Kongen og Knegten, naar Damen endnu er inde; og ved Spillets Ende, naar Syven og Toen i Hjerter og nok en eneste Trumf er tilbage, saa maa man spille Hjerter Syv, at Knegten kan falde, som endnu kan være inde; siden maa spilles hvad der vil, saa gjør man begge Stikkene, da Hjerter To er bleven frie.

Naar den Spillende gjerne seer, at der bliver spilt til ham, fordi han har Manille besat, saa maa man lade gaae (lacher) og ikke stikke. Hovedsagen er, at man, naar de første Kort ere spillede, og man blandt sine Trumfer har en Hovedtrumf, lader spille til sig.

Spiller En Solo og stikker to Konger, saa kjender man let deraf hans feil Farve.

Er man Spiller, og er ikke stærk i Matadorer, men har Konger og besatte Damer, saa maa man ikke spille Trumf, for at see sine Konger anbragte og sine Damer gjorte frie.

Er man den Spillendes Makker, og denne giver en anden Farve til, naar man to Gange har spilt hans Konges Farve, saa maa man spille det, som er tilkastet. Har Makkeren Manille og Basta, saa maa han ved det fjerde Stik stikke med den ene, og spille Trumf med den anden, men i Forveien vise sine Konger, saafremt han ikke har en Konge med Knegten, i hvilket Tilfælde han maatte bie og heller spille sine Matadorer.

Fordrer den Spillende Trumf med Damen eller Knegten, og han faaer Stikket hjem, saa maa han

igjen spille Trumf, da han deraf kan slutte, at hans Makker har Matadorer. Spiller han fra først med sin feil Farve sin Konge ind, og hans Makker har Spadille, Manille og nok to Trumfer, tilligemed en anden Konge og Dame, saa maa han, efter at have stukken med Kongen, spille Spadille og Manille, Kongen og Damen, for at see, om den Spillende vil lade det syvende Stik gaae, thi har han ikke Basta, saa stikker han det, og lægger Spillet ned; men lader han det syvende Stik gaae, saa viser han derved, at han vil, der skal spilles paa Vole.

Vil man spille paa Vole, saa maa man med Spadille fordre Trumf, at Manille eller Basta kan falde, om man ikke har dem. Thi dersom Makkeren havde dem allene, vilde han have viist dem førend det syvende Stik.

Har Spilleren begge sorte Es, saa maa han fra først af spille en lille Trumf, at de andre kan spille til ham; og naar han derefter fordrer Trumf med Spadille, falder gjerne Manille.

Ligeledes maa han spille en lille Trumf, naar han ingen af de sorte Es har, og er i Udspillet.

For at man kan hindre Vole, saa maa man mærke den Farve, som Spilleren og hans Makker ikke har stukken, for at beholde Frikortene af samme, og især passe paa den Farve, som vores Makker ikke har, eller hvoraf Knegten og Damen ere faldne. Ere Kortene udspilte Tout, saa maae Modspillerne, som endnu have 3 Kort, kaste Konger og Damer til af den Farve, som er stukken, og i dens Sted beholde en Knegt i en anden Farve besat, og den anden beholder

det beste Kort i den Farve, hvoraf Kongen og Damen er spilket, da Bolen bliver vovet paa et feil Kort deraf.

Spilleren maa give Agt, om hans Makker, naar han har stukken, spiller en anden feil Farve, hvilket viser, at han vil stikke samme Farve, naar den bliver bragt igjen, hvilket altsaa Spilleren maa gjøre, naar han kommer i Udspillet.

Sjette Kapitel.

Om Mediateur, Couleur favorite eller Preferente og Respect.

De, som spille Qvadrille, have ofte maattet erfare den Ulighed, der findes i dette Spil. Fordelen af Forhaanden betager de andre Frihed at kunne spille, omendskiøndt de har et got Spil, saafremt de ikke vil spille Solo. Det skeer f. Ex. ofte, at naar den Første har spurgt, den Anden har 3 Matadorer, tre Trumfer og lutter Frikort paa Haanden, og følgelig ikke kan spille Solo. Og da han intet Haab har, at blive kaldet, saa er det meget ubehageligt, at passe med et godt Spil. Man har villet afhielpe denne Ulighed, og opgive enhver et Middel til at betjene sig af sit Spils Fordeel. Derfor har man til den sædvanlige Maade at spille Qvadrille føiet endnu Mediateur, Couleur favorite og Respect, hvilket gjør Spillet noget tungere og mere indviklet, men tillige

behageligere. Iøvrigt forandrer det intet i den sædvanlige Maade at spille Qvadrille paa; man bruger ligesaa mange Kort, ligesaa mange Personer, og de selvsamme Regler.

Couleur favorite er en vis bestemt Farve, i hvilken der spilles fremfor i andre, hvorfor man ogsaa kalder den Couleur de Preference. For at bestemme, hvilken der skal være Couleur favorite, maa man i Forvejen, førend man begynder Partiet, trække et Kort ud af det hele Spil, eller man omgiver Kortene enkelt, og lader den første Konge være Couleur, eller man tager den Farve til favorite, hvori der først bliver spillet og vundet; som da hele Partiet igjennem har Fortrinet for de andre tre Farver.

Mediateur er en Konge, som man forlanger af sine Medspillere, naar man troer, med sine Kort at gjøre 6 Stik, og altsaa at være i Stand til at vinde, naar een af Medspillerne giver os den forlangte Konge. Den, som vil spille, giver da den, af hvem han faaer Kongen, et af sine Kort, hvilket han vil, og dertil betaler ham to, eller, som hos nogle bruges, den, der giver Kongen fra sig, betaler intet for Mediateur, men faaer derimod dobbelt, om han taber Spillet.

Den, som spørger i Favorit-Farven, har Fortrinet for en anden, der spørger i en af de andre tre Farver; han faaer og Spillet og alle Honeurer dobbelt betalt.

Den, der vil spille Mediateur, har Fortrinet for den, som har spurgt i Favorit-Farven, eller, som man ligefrem kalder det, i Couleur.

Den, som vil spille Mediateur i Couleur, har Fortrin for den, som vil spille det i en anden Farve.

Den, som har begge sorte Es, kan sige Respect, og har Fortrinet for Mediateur; han kalder altsaa en Konge i den Farve, hvori han har mindst, som da sædvanlig gjør Trumf i den Farve, hvori han har Manille. I øvrigt bliver Respect betalt som Solo.

Den, som spiller Solo, har Fortrin for de andre Spil, men den, som har Solo i Couleur, har det ypperste Fortrin for alle.

Dog maa denne, naar det er paalagt, undertiden vige for den, der vil spille Solo med Tout.

Hvad Spillet selv angaaer, saa forholder det sig som ved ordentlig Qvadrille, hvad enten man har kaldt en Konge i Couleur, eller vil spille Mediateur, eller Respect, eller Solo. Den eneste Forskjel er, at den, som vil spille Mediateur, maa spille allene, som i Solo, og maa gjøre syv Stik, og at Favorit-Farven har Fortrin for alle de andre, naar En vil spille i den. De, som forstaae Qvadrille, indsee letteligen, om deres Spil er stærk nok til at kunne spilles, og vindes ved Hjelp af en kaldt Konge eller Mediateur.

De, som spille Mediateur, ved at bortgive et Blad for den forlangte Konge, at renoncere sig i en Farve, og tage en Konge, hvortil de har høje Kort, eller en Dame ubesat. De give ogsaa undertiden et Kort bort af den samme Farve, hvori de forlange Kongen, at den desto vanskeligere kan blive stukken.

Det kommer fornemmelig an paa Spillerens eget

Ombomme, hvorledes han mener lettest at kunne faae syv Stik, og med hvad Konge han mener først at komme igjennem; kuns Trumf Konge kan han ikke forlange. Men har han, foruden den, alle de andre Konger, og troede dog ikke sikkert at kunne spille Selo, saa maa han begjere en Dame, naar han troer at kunne vinde med den. Dog er det ham ikke tilladt, at tage en Dame, saafremt han ikke havde alle fire Konger, da han ofte derved vilde kunne forskaffe sig en Tout.

Sidder den, som spiller Mediateur, i Midten, saa maa man udspille den Farve, hvori han har forlangt Kongen, da det er at formode, at han har flere Kort i den Farve, og disse kunde altsaa blive ham afstukne. Men er han den sidste, saa maa man ikke spille hans kiøbte Konges Farve, da man derved vilde forskaffe hans Spil en Fordeel. Thi, om end En i Forhaanden stak, saa vilde han dog ikke give sin Konge, men et andet slet Kort til; og blev Farven ikke stukken, saa vilde han maaskee derved faae mange Stik i samme.

Undertiden bruges, at den, som stikker Mediateur Konge, faaer en særdeles Belønning derfor, som den Spillende maa betale, og det ligesaa meget, som man maatte betale Mediateuren, om den var vundet.

Hvad Betalingen angaaer, da er det fornødne derom sagt i det foregaaende 3die Kapitel; man mærker kuns dette, at i Couleur betales saavel Spillet som Honneurerne dobbelt; ligesom ogsaa Beterne, og Betalingen, som af den Tabende erlægges, bliver dobbelt, naar der var spillet i Couleur.

Nogle vælge undertiden to Farver, hvoraf den ene bliver kaldet Preference, og den anden Favorite; denne sidste forhøier, som sagt, alting dobbelt, den første derimod firedobbelt.

Syvende Kapitel.

Om nogle Spil, som staae i Forbindelse med Qvadrille.

---

1. Qvadrille solitaire.

Dette Spil kalder man le Solitaire à quatre, fordi man ikke maa kalde nogen, men er forbunden at spille allene. Man iagttager deri alle Reglerne for Qvadrille, undtagen, at man ikke maa kalde nogen til Hjelp.

Dersom det træffer sig, at ingen af alle fire Spillere kan spille Solo, eller har ingen gode Kort til at tage en Konge til Mediateur, saa passes, og man kan ikke tvinge Spadille, som ved den ordentlige Qvadrille, til at spille. Man sætter ind, og giver paa ny, og det saa længe, indtil En spiller Solo eller Mediateur.

2. Mediateur solitaire med Tre.

Dette Spil, som mange ogsaa kalder Tritri eller Tritrille, spilles ikkuns, naar man mangler

fjerde Mand, med Tre, og er ikke mindre behageligt. Man forholder sig derved saaledes: Man tager 10 Kort ud af et heelt Spil, nemlig 9 Rudere og Hjerter Sex, og lader Ruder-Konge blive i Spillet. Herpaa lader sig spille i alle fire Farver, omendskjøndt den ene næsten ganske mangler. F. Ex. naar En har begge sorte Es tilligemed Kongerne, saa kan han spille i Ruder, og har følgeligen alle Matadorer, hvilke blive ham betalte, som sædvanligt.

Ligeledes kan ogsaa En, som vil spille Mediateur, fordre Ruder-Konge, da man har ladet den blive i Spillet, for at gjøre det ligesaa behageligt, som om man spillede Fire.

Ellers forholdes dermed som med sædvanlig Mediateur, kuns at man ikke kan spørge, eller tvinge Spadille til at spille, naar alle passe. Man maa sætte og give paa ny, og det saalænge, indtil En har et Spil allene, enten det saa er Mediateur eller Solo, og derfor hedder det ogsaa Solitaire.

Man spiller Mediateur solitaire med Tre endnu paa en anden Maade. Der borttages nemlig af et heelt Spil alle fire Treer, saa at der, istedet for 40, bliver kuns 36 Kort. Den som giver, uddeler 12 Kort til hver, 3 og 3, eller 4 og 4 efter Behag, saa at intet Kort bliver tilbage. Den som vil spille maa gjøre syv Stik allene. Man kan ogsaa uddede sig en Konge og spille Mediateur, naar man troer ved Hjelp af den at kunne vinde. Ellers passer man, og retter sig efter de anførte Regler for Mediateur solitaire og Tritrille.

3. Cinqville eller Qvintille.

Hertil hører 5 Personer, og, nogle faa Punkter undtagen, som vi ville anmærke, følges Reglerne for Qvadrille.

Man udgiver alle Kortene, til enhver 8, og det to Gange 4 og 4, eller to Gange 3 og een Gang 2; paa anden Maade er det ikke tilladt. Naar Kortene ere givne, saa taler enhver efter sin Tour, og spørger eller passer. — Den, som nu troer at kunne gjøre 3 visse Stik, han kalder en Konge af en anden Farve, end den, hvori han vil spille, til Hjelp, at han ved den endnu kan faae 2 Stik; thi man maa have 5, naar man vil vinde.

Den, som har den kaldte Konge, maa ikke lade sig mærke dermed, før Tid er at han kan lade den see, omendskjøndt han stiltiende tør lade den Spillende det forstaae, ved at spille til hans Fordeel. De gjelde begge for een Mand, og have de andre 3, som ligeledes gjelde for een, imod sig, og lægge deres Stik tilsammen.

Har En fire visse Stik paa Haanden, eller tænker at gjøre dem, og ham mangler kuns det 5te, saa kan han udbede sig en Konge, og spille Mediateur allene, da saa de fire andre ere imod ham, og Tab og Gevinst er som i Qvadrille.

Ogsaa er det tilladt at spille Solo uden at tage en Konge, naar man troer at kunne komme igjennem dermed, og forholdes dermed som i Qvadrille, saa at man endog undertiden bruger Favorit-Farve.

Har En selv 2 eller 3 Konger paa Haanden,

og Touren er til ham at spørge; saa kan han, naar han ikke troer sig stærk nok til at udholde en Solo, kalde sig selv eller en af sine Konger, da han, naar han taber, sætter kuns Bete alene.

Naar de alle Fem passe, saa er den, som har Spadille, tvungen til at spille. For at lette ham dette, maa paa nogle Steder den, som maatte have to Konger, selv tilbyde sig at være hans Makker, og det er ham tilladt at lade sin Makker gjøre Trumf, saafremt han ikke selv vil nævne en Farve. Gjør Makkeren Trumf, saa maa han ikke tage de Farver, hvori han har Kongerne. Men udnævner Spilleren Trumf, saa staaer det ham frit for, da der forud ikke maa siges, hvilke to Konger der ere tilsammen. Dog er det ogsaa tilladt, at Spilleren selv maa vælge sig en Konge, naar han nemlig ikke har to Konger paa Haanden. Denne af Lykken selv anviste og bestemte Hjelp med to Konger finder Sted hos Nogle, endog da, naar der bliver spilt frit og utvunget; og pleier den, som har faaet Tilladelse at spille, strax, efter at have udnævnt sin Farve, at spørge, hvem der har to Konger og vil være hans Makker. Melder ingen sig, saa maa han selv vælge sig en Konge.

Ligesom det i Qvadrille har sin gode Nytte, strax at fordre Trumf, saa er det i Cinqville endnu mere fordeelagtigt, og raadeligt for Makkeren, saafremt han er i Udspillet, eller snart kommer dertil, at spille Trumf ud, naar han kan, da Trumferne, efter al Sandsynlighed, maa være deelte imellem de Fem, følgeligen ere der faa paa hver Haand, og

Spilleren, som har de fleste eller vigtigste, faaer dem gemeenlig alle ud ved to Gange at fordre.

Ellers forholder det sig med Betaling og Indsætning, som i Qvadrille, og bliver Matadorerne, saavel paa een som paa begge Hænder, regnede tilsammen og betalte.

4. Forcée par tout, eller Respect.

Dette er en nye Tilsætning til Qvadrille, saavelsom Mediateur- og Couleur-Favorite, hvorved man har søgt at bringe endnu mere Lighed og Forandring ind i Spillet. Thi da det ofte træffer sig, at En med begge de sorte Æs hverken kan spille i Couleur eller Mediateur, og derfor ofte maa lade en Anden spille, saa har man villet give dem, som faae begge de sorte Æs, ved denne Forcée par tout et Fortrin for Mediateur, endog i Favorit-Farven.

Egentligen bestaaer det deri, at En maa have Spadille og Basta, og dog ikke finde sig i Stand til at kunne spille Mediateur eller Solo. Dette skeer sædvanligen, naar han ikke har nogen Manille, eller andre gode Kort dertil, men kuns lutter slette Feilkort paa Haanden; eller naar han i 2 eller 3 Farver har næsten lige Formodning at vinde; eller han tænker at gjøre et stort Spil; eller naar en Anden i Forhaanden vil spille Mediateur. Naar han da vil, spiller han Forcée par tout, kalder en Konge, og lader den gjøre Trumf. Dette Slags Spil udfordrer nødvendig, at Makkeren maa udnævne Trumf, og det er ikke den, som har Spadille og Basta, til-

ladt selv at udnævne Trumf, naar han vil spille Forcée par tout.

Det bliver da en Regel for ham, at han kalder sig en Konge i en Farve, hvoraf han kuns har eet eller faa Blade, eller maaskee ingen, da Trumf ellers lettelig kunde blive gjort i hans Renonce.

Det er hans Skyldighed, hvis Konge er kaldet, at udnævne Trumf; og han gjør vel, om han vælger den, hvori han har Manille, om han endog kuns havde en eneste Trumf dertil. Men har han ikke Manille i nogen Farve, saa tager han den, hvori han enten har de høieste eller fleste Kort; dog tør han ikke vælge den, hvori den kaldte Konge er.

Har Makkeren Udspillet eller kommer snart dertil, saa er det godt, om han strax fordrer Trumf med Manille, derpaa bringer sin Konge, og derefter igjen spiller sin høieste Trumf, eller, efter Kortets Beskaffenhed, den ringeste.

Er den Spillende i Udspillet, saa gjør han vel, naar han spiller en lille Trumf, for at see, hvorledes hans Makker er beskaffen, som da bør sætte Manille eller en anden høi Trumf derpaa, som han troer, man ikke kan stikke. Derpaa kan han enten spille sin Konge eller ogsaa Trumf. Paa denne Maade bliver ved Forcée par tout mangen Volo, og ofte et stort Spil gjort.

Man betaler for Forcée par tout ligesaa meget som for Solo, som allene har Fortrinet herfor, og i Couleur dobbelt. Ogsaa bliver Matadorerne, de første og Tutti, betalt ligesom i Qvadrille. Forskjellen er kuns, at her ere To om Gevinsten, da

ved Solo og Mediateur Een allene faaer den. Den, som altsaa kan spille en af disse to, spiller ikke Forcée par tout.

Det hænder sig ofte, at en Anden vil spille Mediateur i Forhaanden, da man maaskee selv ønskede at kunne gjøre det med begge sine sorte Esser, og da er der intet andet Raab, end at sige Forcée par tout, saafremt man ikke kan spille Solo.

Man har den Fordeel ved Respect, at naar den tabes, den Spillende og Makkeren dele Tabet lige imellem sig; i øvrigt forholder det sig i alle Stykker, som i Qvadrille, hvis ovenbeskrevne Regler man i alle Henseender maa holde sig efterrettelig.

Le Reversy

eller

Du Reversis.

Dette Spil er opfundet i Spanien, og har faaet sit Navn deraf, at man deri gjør det Modsatte af alt, hvad man i andre Spil pleier at iagttage.

Det bliver spillet af 4 Personer med 48 Kort, da de 4 Tier blive bortkastede.

Den, som skal give Kortene, lader aftage ved venstre Haand, og giver til høire i tre Gange enhver 11, men sig selv 12, nemlig to Gange 4 og een Gang 3 Kort til hver af de andre, men sig selv hvergang 4. De øvrige 3 Kort, som blive tilbage, lægges paa Bordet; enhver kan, efter sin Orden, lægge et af sine 11 Kort under Potten og derfor tage et af de 3, som ligge paa Bordet. Den, som sidder paa høire Haand af den Givende, tager det øverste, den anden det mellemste, og den tredie det underste; dog staaer det enhver af dem frit for, ikke at kaste, dersom han frygter derved at forværre sine Kort og kan han da besee det ham tilkommende Kort og lægge det under Potten. Har han først seet det, maa han ikke tage det; thi han bør forud have kastet sit Kort for at kunne faae det. Men Giveren maa kaste et af sine 12 Kort, for ikkuns, som de 3 andre, at have 11 Kort. Potten bliver altid sat ved Giverens høire Haand. Giveren sætter 6 Dantes i

Potten, og hver af de andre 3. Efterat Kortene ere kastede og tagne, begynder den, som sidder paa Giverens høire Haand, at spille. Kortene beholde alle deres naturlige Værdie, dog saa, at Esset gaaer for Kongen. Der er ingen Trumf i dette Spil, men man nævner en Farve, saa længe man kan, undtagen saa var, at En havde alle fire Esser paa Haanden, i dette eneste Tilfælde kan han renoncere paa alle Farver, og følgelig let spille saa, at han ikke gjør et eneste Stik; dog maa han vogte sig, at en Anden ikke gjør nogen Reversy, det er, alle Stik, i saa Fald maa han betale Reversy for dem alle, som er 8 Dantes for hver, og følgelig 24 i alt, som den faaer, der gjør alle Stikkene, eller Reversy.

Hjerter-Knegt er Hovedkortet i hele Spillet og bliver efter det Spanske kaldet Qvinola. Bruger man den ved Renoncen, saa er Satsen vundet, og man bekommer af den, som faaer Stikket, 4; men den, som maa give den til paa Hjerter, sætter Bete paa ligesaa meget, som der staaer i Potten, og betaler desforuden den, som har forceret ham, 4 Dantes, hvilken ogsaa af hver af de andre faaer 2, forbi han har forceret Qvinola. Den, som maa udspille Qvinola, sætter ligeledes Bete, og betaler derfor 4 Dantes til den, som tilsidst vinder Partiet, undtagen saa er, at han gjorde Reversy, i hvilket Fald han seer sig tvungen til at udspille den; dog er derved at mærke, at han ikke maa spille den, forend far det sidste Stik; bliver han endda hindret i Reversy, saa sætter han derfor ingen Bete, men kan ei heller

vinde Potten; men vil han ogsaa vinde den, saa maa han spille Qvinola ved det niende Kort, det er, for de to sidste Stik; gjør han saa Reversy, tager han Potten, men sætter derimod ogsaa Bete, om Reversy bliver ham hindret.

Den af de Spillende, som i sine Stik tæller de færreste Points, har vundet Partiet, som er 4 Dantes, hvilke den, som har de fleste Points, maa betale. Nogle spille ogsaa saaledes, at den, som taber Partiet, tillige maa betale de Kort, som ere kastede under Potten, nemlig for hvert Es 1 Dantes, undtagen for Rudder-Es, som gjelder 2, og for Qvinola 4 Dantes, hvilke den, som har vundet Partiet, ogsaa faaer; dog er dette vilkaarligt.

I at tælle Points gjelder et Es 4, en Konge 3, en Dame 2, og en Knegt 1; de øvrige gjelde intet. Skulde to Personer have lige Points i deres Stik, og færre end de to andre, saa vinder den Partiet, som har de færreste Stik eller Blade; ere disse ogsaa lige, saa vinder den, som sidder nærmest ved den venstre Side af Potten. Det samme gjelder ogsaa, naar Partiet tabes; ere Points og Stikkene lige, saa betaler den, som sidder længst fra den venstre Side af Potten. Det er altsaa en Fordeel at give da han bestandig sætter Potten ved sin høire Haand, og altsaa er nærmest ved dens venstre; følgeligen er den, som har Forhaanden, længst borte fra den. Den som faaer Qvinola, maa kaste den, naar han ikke har 3 andre Hjerter dertil; thi af de 12 Hjerter, som overhovedet ere i Spillet, kan enhver have 3, og følgelig risqverer han at blive Bete, naar han

beholder den med 2 eller med 1 Hjerter; dog kommer det ofte an paa Spillerens Idee, og andre Omstændigheder derved, som man først ved Tidens Længde ret kan lære. Man spiller ogsaa, for strax at have Bete, at, naar ingen er, Qvinola ikke maae kastes, da det kunde treffe sig, at den var iblandt de 3, som ligge paa Bordet, saa maa i saa Fald enhver kaste og tage sit paa Bordet liggende Kort; men saasnart der ere Beter, saa kan enhver kaste Qvinola. Den første Bete bliver strax indsat, de derpaa følgende blive antegnede ligesom i l'Hombre, og efter Touren de største først afspilte. Saasnart der er Bete, sætter Giveren kun 3, og saaledes hver, som giver, indtil Beterne ere afspilte; men naar ingen Bete mere er, saa maa Potten gjøres igjen som i Begyndelsen, nemlig Giveren sætter 6 og hver af de andre 3, og saa fremdeles hver, som giver, stedse 3, indtil Potten vindes. Beten er altid saa meget, som der staaer i Potten.

Hvem, som spiller et Es, giver 1 Dantes til den, som vinder Partiet; bliver ham et Es forceret, det er, bliver Farven spillet, og han ikke har deraf mere end Esset, og maa tage Stikket dermed, saa betaler han til den, som udspilte Kortet; men kaster han et Es til paa den anden Farve, hvori han er renonce, saa faaer han 1 af den, som beholder Stikket. Ruder-Es alene gjelder bestandig dobbelt saa meget, som de 3 andre. Ogsaa er at mærke, at alle Coups, som treffe ind ved sidste Stik, blive dobbelt betalte. Den, der maae spille Qvinola som det sidste Kort, betaler 8; den, som spiller Ruder-Es,

betaler 4, og for de tre andre Esser 2 til den, som vinder Partiet. Den, som tilsidst giver Qvinola, eller faaer et Es til af den, som beholder Stikket, giver ligeledes dobbelt; bliver Qvinola eller et Es forceret ved det sidste Kort, koster det ligeledes dobbelt.

En Hovedregel ved dette Spil er, at forskaffe sig Renoncer, saa meget som mueligt, for at blive af med de høje Kort i den Farve, hvoraf man har faa, da man kan retirere med de høje Kort, hvortil man har mange smaa, saa længe til ingen har mere af den Farve, og altsaa ikke kan udspille den. Derfor er det ogsaa raadeligt, at naar man har Es og Konge og 3 smaa af een Farve, man hellere kaster Dame og Knegt til af en Farve, hvori man har mindre, end Esset og Kongen af den anden Farve; ligesom man, naar det er nødvendigt at stikke, altid gjør det med den højeste, at man siden kan spille sig frie.

Har man lutter høje Kort, og et Es tilligemed en lille, saa maa man udspille Esset og saa den lille af samme Farve, da man ellers letteligen, naar man først udspiller den lille, og den, som tager den, bringer samme Farve igjen, kan faae alle Stikkene.

Den, som gjør alle Stikkene eller Reversy, faaer af hver 8 Dantes, i øvrigt bliver for den Gang intet Partie regnet. Men til at begynde herpaa hører store Kort og den Klogskab ikke at lade sig mærke med sin Hensigt, ellers beholder enhver gjerne et høit Kort, for at bryde Reversy.

Det sande Spil er, ikke at bryde Reversy, naar det er muligt, førend à la bonne, det er, ved det 10de eller 11te Kort; den som da hindrer den, faaer 8 Dantes af den, som vilde spille derpaa; og finder det ei heller mere Sted at vinde eller tabe noget Partie; men den, som gjør Reversy, lader til Slutning igjen betale alle de Es man har givet ham til, og som han under Spillet har maattet betale, ja endog naar han har faaet Qvinola i Spillet, saa maa man ogsaa give ham de derfor betalte 4 Dantes igjen. Dog tager den Anden, desuagtet Potten, fordi han har placeret Qvinola.

Der ere endnu nogle vilkaarlige Ting at iagttage, som man kan lade eller gjøre, som: at udmærke nogle Kort, saasom Spader-Knegt, Spader-Dame, Kløer-Konge o. s. f. Hvo, som har en af disse, faaer af de 3 andre 1 Dantes. Den, som spiller Hjerter-Es, eller dersom det bliver forceret, betaler intet, for derved at lokke til, ikke at kaste det, og desto snarere kunne forcere Qvinola. Alt dette maa forud, førend man sætter sig, afgjøres. Ogsaa spilles vis à vis, det er, at alt hvad den Person, som sidder lige over for mig, taber til mig eller vinder fra mig, bliver dobbelt. Derved er at mærke, at jeg bestandig maa søge i alle Tilfælde, om muligt er, at give ham Fortrinet for begge de andre, da det stedse indbringer dobbelt.

L'Homme.

Dette Spil kan efter de 60 Korts Antal, hvoraf det bestaaer, spilles af 7 Personer, saa at, naar hver tager syv Kort, der dog bliver elleve tilbage.

Naar Sex spille, maa den sidste Farve kastes bort, hver gives syv Kort, og der bliver otte tilbage.

Naar Fem spille, lægges de to sidste Farver bort, enhver faaer syv Kort, saa der bliver fem tilovers.

Spille Fire, lægges de to sidste Farver tilside, hver faaer syv Kort, saa der bliver tolv Kort tilbage.

Naar Tre spille, maae de tre sidste Farver kastes bort, hver faaer syv Kort, saa der bliver ni tilbage.

Det første af de overblevne Kort maa vendes om, og dette er, som i andre Spil Trumf, som da stikker alle andre Kort, i hvad Farve de end have og hvor høie de end ere; men iøvrigt spilles efter ethvert Korts Tal og Figur, ligesom i Piquet.

Naar der spilles om Penge, saa maa enhver tage, ellers skrives ham 1 derfor an; men naar man spiller blot for Lyst, saa skal kuns den sidste i Spillet tage; vil han ikke, saa maa han sætte engang saa meget til Satsen, som der staaer paa Spillet.

Man spiller det ogsaa, naar man vil, med 5 Kort, og iagttager den her ommeldte Underviisning.

L'Imperial.

Dette kan to, tre, ogsaa fire spille med 32 eller 36 Kort, i hvilket sidste Fald Sexerne blive med i Spillet.

Naar To spille, faaer hver 12 Kort, og 12 blive i Stammen, som den har Ret til at tage, der slet ingen Trumf har.

Naar Tre spille, saa giver man 9 Kort, og 9 blive i Stammen; af Stammen bliver det øverste Blad omvendt, og samme er Trumf; dersom det er et Es, en Konge, Dame, Knegt, eller Sex, saa kan man kjøbe eller vexle det med Syven; Tien, Nien, Otten og Syven hører vel ogsaa med til Trumf og kunne stikke Sexen, men de før nævnte 5 ere egentligen Imperial-Trumfe; thi hvem, som faaer en af dem ved Opslagen, Kortgiven, eller Indvexling, skriver sig en Streg; det samme skeer naar man i Spillet med en Imperial-Trumf afstikker en anden, saa skriver saavel den, der stikker, som den, der bliver afstukken, sin Streg.

Spille Fire sammen, saa bliver Kortene ganske udgivne, og det sidste Kort er Trumf.

Naar Kortene ere givne, saa seer man efter, om man har Imperial, som er enten 4 Kort af en Sort, f. Ex. 4 Esser, Konger, Damer eller Knegter; den, som har de fire højeste, skriver sig 1 Imperial; eller Qvart-Major, det er Es, Konge, Dame,

og Knegt, af een Farve, hvorfor ogsaa skrives 1 Imperial.

Trumfknegt bruges baade til at formere Rummelen, og til at gjøre Imperial, om man skulde mangle et Kort deri.

Herpaa tæller man Rummelen, det er, hvilken af Spillerne der har de fleste i en Farve; har To lige mange, saa har den Fortrinet, som har de fleste Oine; ere Oinene ogsaa lige, saa har den Fortrinet, som sidder i Forhaanden, og gjør en Streg for sig.

I Oinenes Tælning gjelder Esset 11; Kongen, Damen og Knegten gjelder hver 10; de ringere Kort tælles efter de derpaa staaende Oine.

Naar det et skeet, saa spiller den, som sidder i Forhaanden, ud, og maa Farven altid bekjendes; hvem som ikke har Farven, maa sætte Trumf paa. Naar Spillet er til Ende, saa tælles Stikkene; naar To spille, maa hver gjøre 6 Stik; spille Tre eller Fire, skal hver have 3 Stik; hvem, som har flere end disse, skriver for hvert Stik en Streg, og saasnart han har faaet 6 Streger, har han Imperial, som han opskriver, og udsletter sine Streger; og maae ligeledes de andre udslette alle deres gjorte Streger. Kortene blive saa længe spillede ud, til En har faaet 3, eller i Almindelighed 5 Imperialer tilsammen, thi saa er Spillet først til Ende; den som slet ingen Imperial har havt, taber dobbelt.

La Triomphe.

Dette Spil, som i Almindelighed spilles med 9 Kort af fire Personer, fordrer at man adskiller de to sidste Farver fra de andre, og altsaa bliver de Kort tilovers for at opvendes til Trumf.

Det er næsten ligesom i l'Homme, undtagen at man i l'Homme passer, naar man vil, hvilket man i dette Trumf-Spil ikke kan gjøre, undtagen saa er, at der med Selskabets Tilladelse bliver givet om paa nye igjen.

De valgte stikke alle de andre, som de første i Tallet, efter Figurernes Rang og Farvernes Værd, som i Piquet og i l'Homme Spil.

Naar det gaaer par force, maa en efter den anden tage, ifald han ikke vil give Spillet qvit.

Men hvis ikke, saa skal kuns den sidste nødvendig tage.

Den, som forsømmer at give, taber et Spil.

Trefet.

Dette Spil er først opfundet i Italien, og har sit Navn af Tre Sette, det er, tre Syver, fordi dermed naar man har dem paa Haanden, et Partie snart kan vindes. Man spiller det med de ordentlige

l'Homme Kort, som bestaae af 40 Blade, og i Almindelighed spilles det af 4 Personer, iblandt hvilke Kortene blive lige delte, saa enhver faaer 10 Kort. Iblandt disse fire Spillere ere 2 i Compagnie, da enhver af de To, som sidde lige over for hinanden, spille tilsammen; een af disse To tager Marqverbrettet eller den saa kaldte Ramm for sig, for at optegne de vundne Partier; den anden tager tre Gange syv, eller 21, Dantes for sig. Nu spiller man det sædvanlige med at kalde, Forhaanden kalder hvad den vil og angiver tillige hvad den kalder, samt viser den anden sin kaldte Farve, saa mange han har deraf. I Kortenes tvende Farver følge Bladene saaledes paa hinanden.

1) Tre.	6) Knegt.
2) To.	7) Syv.
3) Es.	8) Sex.
4) Konge.	9) Fem.
5) Dame.	10) Fire.

Den Farve, som bliver udspilt, maa bekjendes saa længe, indtil en anden kommer igjen, og altsaa har dette Spil ikke det tilfælles med de andre, at en Farve bliver valgt til Trumf, som overstikker de andre.

Det er Brug, at man giver til høire Haand 2 Gange 5 Kort; naar dette er skeet, saa melder enhver, hvad han i sine Kort seer tre- eller firedobbelt; og bliver 3 Treer marqverede med 3 Dantes og 4 Treer med 4 Dantes. Dette skeer ved at tælle Dantesserne fra den ene Side til den anden. For alt andet, som er tredobbelt, bliver 1 Dantes, men for firedobbelt 2 Dantes marqveret.

Den, som ikke har Forhaanden eller Udspillet, maa melde sine 3 Treer, Toer og Esser, efter at der er udspilt til det andet Stik.

Den, som melder tre Syver, vinder et Partie som han og hans Medspiller bryder paa Marqverbrettet, eller den saakaldte Kam, og tillige lægger en Dantes derpaa. Fremvises alle fire Syver, saa gjelde de vel kuns eet Partie, men dog 2 Dantes. Nu omstunder lader man 3 Syver allene gjelde 3 Dantes, og saa gjelde ogsaa 3 Toer, og 3 Esser ligeledes 3.

Findes der paa en Haand Toen, Treen og Esset af een Farve, saa meldes de ved det andet Stik i Spillet, og mærkes med 3 Dantes. Dette kaldes en Neapolitaine. Er den firedobbelt, nemlig at Kongen er dertil, saa marqveres den med 4 Dantes; og saa mange af de paafolgende Blade der er dertil, saa mange Dantes bliver der tillagte.

Ved Udspillet er vel at mærke, at, naar man har et eller to af de højeste Kort, og med nogle derhos i samme Farve tænker at gjøre et godt Spil, man ikke spiller høit ud, men man tager et ringe Kort; herpaa maa Medspilleren vel agte og stikke med sit højeste Kort, og bringe samme Farve igjen. Dette kalder man at Invitere.

Men har Udspilleren Treen, Toen og endnu nogle Kort af ligedan Farve paa Haanden, at han ongefær kan overregne Kortet, saa fordrer han strax dermed; har nu Makkeren Esset paa Haanden, saa giver han det strax første Gang til. Har Udspilleren Treen og Esset tilligemed nogle Kort af eens Farve,

saa forsøger han med Treen, om Toen maaskee er ubesat, og følgelig hans Es bliver frie, ligesom ogsaa Medspilleren eller Makkeren, dersom han har Toen, i saa Fald maae give den til. Naar han ikke længer kan bekjende Farven, saa kaster han de Kort til, som ikke ere ham nyttige. Herpaa maa den Anden give Agt, og deraf slutte, at han intet kan vente i denne Farve hos sin Makker, og altsaa ikke invitere deri. Ligeledes maa mærkes, hvilken Farve Medspilleren først bortkaster, saasom han slet ikke vil have den spilt. Den, som ved at renoncere sig, kaster Figurer eller Herreblade til, synes derved ligesom at sige sig af med Spillet. Har han nu ingen Kort meer, hvormed han kan fordre eller invitere, saa spiller han en Figur ud. Dette er et Kjendetegn, at den Anden nu maa regulere Spillet efter sit Kort.

Naar Spillet er til Ende, saa tæller hver Compagnie, hvor mange Points de har i deres Kort; dette skeer saaledes: **Treen, Toen, Kongen, Damen, Knegten**, kaldes Figurer; saadanne tre Figurer udgjøre eet Point. Hvert Es gjør for sig et Point, og da det sidste Stik ligeledes bliver regnet for et Point, saa er i hele Spillet 11 Points; thi de to Figurer, som blive tilovers, regnes for intet. Saa mange Points, som nu hver Compagnie kan tælle, saa mange Dantes blive der henlagt. Hvilke Spillere, der nu faae deres 21 Dantes henlagte, forend de andre, de vinde et Partie, og har Modpartiet ei faaet henlagt over det Halve, nemlig over 10; saa er Partiet dobbelt vundet, og der bliver brækket To i Kammen.

Den, som i Begyndelsen er for hidsig, og for hastig udspiller den høieste Tertie, som en Tre eller To, bliver anseet som strafskyldig, fordi han tidlig forraader Medspilleren sit Spil, og gjør han det med Neapolitainen; saa skader han sig selv, da de andre vist vil vogte sig, at udspillé den Farve, hvor han har meldt den. Dog er dette tilladt, naar man har Udspillet eller Forhaanden, og altsaa strax kan fordre med den. Hvis ikke, saa skeer det ved det andet Stik. Forsømmer man denne Tid, saa kan man siden ikke melde, og det gjelder intet.

Blive ved begge Compagnier saa faa Dantes tilovers, at de begge kan melde sig ud med deres Points, saa vinder det Compagnie Partiet, som har gjort de første Stik og deri de første Points. Naar de nu begge kan melde sig ud ved en Tertie eller Neapolitaine, saa gaaer det efter Forhaanden, og maa ingen melde noget, førend Touren kommer til ham.

Treffer det saa, at de To, som ere i Compagnie, kan stikke alle Kortene allene, og de andre ingen Stik kan gjøre, saa bliver derved fire Partier vundne. Dette kalder man **Galata** eller **Calada**.

Kan En med sine Kort allene gjøre et saadant Spil, saa skaffer han sig og sin Medspiller en Gevinst af 8 Partier, dette kaldes en **Galláton** eller **Caladon**.

Det hænder sig ogsaa undertiden, at det ene Partie tager alle Stikkene fra det andet, paa eet nær, men hvori dog kuns er een, i det høieste to Figurer. Disse kan altsaa ikke opvise noget Point af deres Kort, derfor marqverer de Vindende 3 Partier. Et saadant Spil kaldes **Stramazzette**. Lyk.

kes dette, som ved en Galloton, een allene, saa er der gjort en Stramazzetton, og derved ere 6 Partier vundne.

Treset-Spil med Continuation kaldes, naar de Vindende beholde de Points, som ved Enden af et Partie ere blevne tilovers, tilgode paa det følgende Partie, og anmærke samme med Dantes.

Naar Spillet endelig hører op, eller Spillerne forandre, efter et fastsat Antal af Spil, deres Pladser, saa tæller hvert Compagnie sine Partier, og saa mange Partier, det ene har forud for det andet, ere vundne, og de vindende faae for hvert Partie saa meget, som ved Begyndelsen var fastsat. Da nu de Partier, som gjøres ved tre Syver, vindes ved mindre Umage, men mere Lykke, end alle andre, saa har man med Rette kaldt dette Spil Tresette.

Dette Spil kan og spilles af To, saaledes, at man faaer 20 Kort paa Haanden og 10 lægges paa Bordet i tre Bunker omvendte; man opvender strax det øverste af Kortene, og passer saa meget som muligt, at udspille de Kort først, som ligge paa Bordet, for deraf at erfare, om der er nogen imellem, som man kan bruge til at melde med, hvilket i alle Henseender gjelder ligesaa fuldkommen, som det blev spilt af fire, og er særdeles morende for To.

Taroc.

1. Om Taroc-Kortene i Almindelighed, og sammes Uddeling til Medspillerne.

Kortene ere 78. Deraf ere een og tive, som blive kaldte Taroqves, især at lægge Mærke til. De gaae i deres naturlige Orden fort i en Række af Tal indtil 21. Det med No. 1 betegnede Blad, som forestiller en munter lystig Broder, kaldes Pagaten (Pagato), hvilket forskaffer den, som har det paa Haanden, enten stor Fordeel eller Skade, eftersom den er stærkt eller svagt besat med andre Tarocker. Den afstikker alle andre Kort og Farver, men selv kan den overstikkes af enhver Taroc. Den, som kan sætte Pagaten paa det sidste Stik, saa at han dermed afstikker samme, nyder en besynderlig Ære, og bliver ham derfor af hver af de andre betalt 10 Marqver som Honneur.

Dette XXI Blad af Tarockerne er det allerhøieste af alle 78 Kort, og skaffer den, som har det, en Honneur af 5 Marqver i Tælningen, og kaldes Mongue.

Foruden denne XXI af Tarockerne er der endnu et andet Blad, som forestiller en Pikelhering, og kaldes Scüs. Denne er næsten som et Skervenzel, eller det, hvad Kometen er i Kometespil. Man bruger den, naar man vil, og som Fordelen bedst tilbyder sig; det er: man kan med den enten tage

ethvert Blad af en anden Farve, eller man kan bruge den istedet for en Taroc. I de følgende Regler skal dens Brug nærmere og tydeligere tilkjendegives. Da den er en saa stærk og frie Mand, at den kan tjene til alting, saa har den altid i Tælningen en Honneür af 5 Marqver.

Tarockerne tage alle andre Farver og Kort bort, og ere bestandige Trumfer, hvormed man kan gjøre Stik. Af de øvrige 56 Kortblade følger paa hver Farve og Slags 14 Blade, og det i deres naturlige Orden; f. E. Kongen stikker Damen, Damen Rytteren eller Cavalieren, denne Valetten, Valetten Esset. Det er i dette Spil ligesom i l'Hombre, at Kortene i Sort, som har de høieste Dine (Points), overstikke dem, som har de ringere, og derimod i Rødt stikke de ringere de høiere.

1. I Sort, eller Spader og Kløver:

Kongen, Damen, Cavalieren, Knegten, Tien, Nien, Otten, Syven, Sexen, Femmen, Firen, Treen, Toen, Enen eller Esset.

2. I Rødt, eller Hjerter og Ruder:

Kongen, Damen, Caval, Knegt, Es, Toen, Treen, Firen, Femmen, Sexen, Syven, Otten, Nien og Tien, og altsaa i omvendt Orden, saa at i Sort er Esset og i Rødt Tien det laveste Kort. De 4 Figurer eller Billeder blive lige i begge Farver.

Kongen tæller 5, Damen 4, Cavalen 3, Knegten 2 Points; de øvrige Blade, hvortil ogsaa henhøre Tarockerne, undtagen de sidste Matadorer, tæller 3 tilsammentaget kun een Point.

Alle Blade, som ikke høre til Tarockerne eller Billederne, kaldes **Ladons** eller **Blanke**.

Hver Farve har altsaa foruden Tarockerne 14 Blade:

Den XXI. Taroc, eller **Mongue**, den I. Taroc, eller **Pagaten** og **Scûsen**, ere de 3 fornemste Hovedmatadorer. Den, som har disse, faaer af hver af Modspillerne en Honneur betalt med 10 Marqver, og for hver af de følgende 5. Den, som paa eengang har 10 Tarocker paa Haanden, faaer ligeledes af hver 10 Marqver, som en Honneur; hos mange faaer han det kuns, naar han ved Enden af Spillet har vunden mere end 26 Points.

Kongen, **Damen**, **Rytteren** (Cavaliere) og **Valetten** i hver Farve kaldes, naar de ere samlede paa een Haand, et **heelt Cavallerie**, og skaffer den, som har dem, af hver en Honneur med 10 Marqver. Naar en af Cavalleriet, Kongen undtagen, mangler, saa kan Scûsen gaae i dens Sted, og da bliver kuns betalt 5 Marqver; det kaldes et halvt Cavallerie. Men har man Scûsen tilligemed disse, saa kaldes det et scûseret Cavallerie, og betales med 20 Points; et halvt scûseret Cavallerie betales med 10 Points.

Nyeligen har man funbet paa, ogsaa at spille med 7 Konger og Matadorer fra neden, hvor da Scûsen kan erstatte Mangelen af enhver anden Matador, undtagen Pagaten og Mongue. De 7 Konger ere de fire virkelige, Mongue, Pagaten og Scûsen; 3 giver 5 Marqver, 4 giver 10 Marqver, o. s. v. Saa bliver ogsaa de 3 Hovedmatadorer kaldte 3

Honneurs og giver 10; Matadorene begynde fra XXI, og kan man, naar man har Scûsen, gjøre den saa længe til Matador, som den behøves til at erstatte een eneste manglende. Dog saa, at den efter den sidste virkelige Matador kun tælles eengang; for de 3 første scûserte Matadorer bliver kuns betalt 5. De følgende stige hver med 5, som ved heele.

Den, som har 10 Tarocs, 3 Matadors og et heelt Cavallerie, og gjør Pagaten tilsidst, tæller, foruden de andre sædvanlige Points, allene i Honneurer 34 Points mere, end de andre to; hvilket dog ikke gjelder overalt.

Ordentligviis pleje kuns 3 Personer at spille Taroc med hinanden; men naar de nu ere 1 mere, saa gjøre de vexelviis den fjerde til Konge.

Den, som giver Kortene, giver fem Gange rundt, hver Gang fem Kort; men selv beholder han 8 tilsidst for sig selv, og lægger af sine 28 Kort 3 bort, hvilke han synes, og det kaldes at lægge Scat, eller at ecartere sig; dog er det ikke tilladt, at lægge en Konge bort, eller noget af det, man har angivet. Den derimod, der som Kortgiver kuns har 3 Tarocker og deriblandt Pagaten, ham er det tilladt, at lægge denne bort; men har han flere eller færre, end 3 Taroc-Blade, saa kan deraf ingen lægges bort. Ogsaa kunne Pagaten, Scûsen og 1 Taroc lægges bort. Nogle spille og saaledes, at naar Een har 1 eller 2 Tarocker, Spillet intet gjelder.

Nu omstunder spiller man meest med franske Taroc-Kort, hvori hver Farve har 4 Figurer, nemlig Konge, Dame, Caval og Valet, og 10 andre

Kort, hvortil endnu kommer 21 Tarocker og Scüsen. I Italien og Spanien bruger man til dette Spil (ja endog til l'Hombre) almindeligen de saa kaldte **Trapelier-Kort**, som ligeledes bestaae af 78 Blade, og har de 4 Farver, Spadii, Bastoni, Denari, Coppe. I München bruger man en besynderlig Slags Taroc-Kort, som bestaaer af 103 Blade: deri ere Tarockerne fra No. XIII til No. XXI saavelsom Scüsen og **Pagaten**, samt Kortene fra **Es** til **Konge**, og **Cavallen** i Hjerter, dobbelt: to Blade blive lagte til Scat, og for Resten iagttages næsten de samme Regler, som ved Tarok imellem fire Personer ere brugelige, hvorom vi siden efter skal tale mere.

2. De fornemste Hovedregler i Taroc-spil imellem tre Personer.

Naar Scaten er lagt, saa skal den, som har lagt den, strax angive de Honneurer, som han har, og derefter de andre, hvilket alt maae skee, forend noget Kort udspilles; thi siden efter gjelde Honneurerne intet.

Naar Kortene forgives, saa bliver Giveren af Selskabet affordret en Straf paa 5 Points, som han betaler til hver Medspiller. Desuden gjelder Spillet intet, men Kortene gives paa nye.

Forseer Giveren sig, saa at han i Scaten lægger kuns 2, eller vel og 4 Kort, og Feilen viiste sig først ved Enden af Spillet, men de andre Spillere allerede i Begyndelsen af Spillet havde angivet nogle Honneurs; saa betaler Giveren til hver 5

Marqver i Straf, og enhver erstatter ligeledes de allerede betalte Honneurs, saa mange han har havt. Spillet gjelder da intet, og Kortene gives paa nye. Havde altsaa Giveren selv havt nogle Honneurer, f. Ex. Cavallerie, 4 Konger rc. saa maa han betale det derfor bekomne tilbage.

I Tarocspil er det et væsenligt Stykke af Spillet, at man bekjender Farven, saa længe man kan. Den, som altsaa nægter Farven, eller stikker urigtigt, giver i Straf til hver 5, dog beholder han de derved gjorte Stik, som ikke skal gives tilbage. Men havde nogen falsk overstukken Pagaten, saa maa han igjen give den tilbage, og betale til hver en dobbelt Straf af 10 Marqver.

Den, som angiver flere Honneurer end han virkelig har, betaler i Straf 5 Marqver til hver.

Scüsen, (andre kalde den Excuse, forbi dette Kort altid handler frit, og er ikke bundet til Spillets Regler) da den ikke selv kan stikke noget Kort, ei heller overstikkes af noget, bliver af den, som har den paa Haanden, bortkastet ved Leilighed, naar han finder det for godt, (hvad enten det er til at bekjende en Taroc eller Farve), og i dens Sted gives et andet intet gjeldende Kort af de allerede indkomne til Stikket. Sæt f. Ex. Cajus udspilte Kløer-Valet; Titius har vel Kløer-Dame, men han troer, at dersom han giver den til, Sempronius kunde have Kløer-Konge og altsaa surcoupere den. Titius vil derfor ikke bringe sin Kløer-Dame i Fare, og kaster Scüsen, som han har, til, men tager den strax tilbage imellem sine Stik, og giver i dens Sted et Kort af

de allerede gjorte Stik til, som altsaa ligesaa fuldt gjør Stikket.

Hænder det sig, at en Spiller formedelst Scüsen kuns gjør eet, eller maaskee slet ingen Stik, saa bliver saadant ved Spillets Ende betalt med 4 Points.

Scüsen giver den, som har den paa Haanden, den Fordeel, at, naar han har 3 Konger, kan den regnes for den 4de. Ligeledes naar han har 3 Billeder paa Haanden, f. Ex. Spaer-Konge, Spaer-Dame, Spaer-Valet, saa kan Scüsen tælles for den manglende Cavallier, og bliver regnet som et halvt Cavallerie.

Naar man melder et Cavallerie, saa maae Giveren ikke lægge noget Kort af samme i Scaten. Var dette dog skeet, og han havde, da han meldte det, faaet Honneurerne derfor betalt, saa maa han give Betalingen igjen tilbage.

Pagaten er som en Torn i Øinene paa de andre Medspillere. De stræbe at faae den ud paa hvad Maade de kan; de spille **Taroc** ud, og vedblive saa saalænge, indtil **Pagaten** (naar ellers ingen Taroc meer er paa dens Haand, som har den) kommer frem. Dette kaldes **at forcere Pagaten**. Den, som taber Pagaten, betaler til hver af Medspillerne 5 Marqver. Tabes Pagaten paa det sidste Stik, saa betales derfor til hver af Medspillerne 10 Points.

Mange Kort gjelde intet i Tælningen; følgende blive allene ved Sammenlægningen regnede for vedstaaende Points. Den 21 Taroc eller Mongue gjelder 5, Pagaten 5, Scüsen 5, en Konge 5, en Dame 4, en

Caval 3, en Valet 2, og tre blanke Kort tilsammen gjelde 1 Points. Hver gjeldende Kort maa belægges med 2 blanke Kort, og da først regnes det; som f. Ex. en Konge kan ikke tælles for det, som den gjelder, nemlig 5 Points, undtagen man har lagt to blanke Kort dertil; ligesaa forholder det sig ogsaa med de andre ellers gjeldende Kort. Men har man saa faa blanke Kort, at man ikke kan lægge to deraf til hver Billede, og der saaledes kommer 2 Billeder og et blankt Kort tilsammen, saa drages en Point fra den Værdie, som disse ellers havde: f. Ex. to Konger og et blankt Kort bliver kuns regnet for 9 Points. I det Fald man fik 3 Billeder tilovers, bliver 2 Points afdraget, saaledes, at 3 Konger gjelde kuns 13 Points, eller 2 Konger og en Valet gjelde kuns 10 Points.

Den, som ikke kan bekjende de udspilte Kort med samme Farve, maae tage det med en Taroc.

Blive Tarocker udspilte, saa maae de bekjendes med Tarocker.

Scûsen giver vel den Ret, at den, som har den paa Haanden, kan bruge den efter sin Fordeel, som han vil; men dog maa han ikke beholde den længere, end han endnu har 3 Kort paa Haanden.

Den, som spiller uden at faae et eneste Stik, faaer af hver 26. Hos nogle er det tilladt, at udspille Scûsen som en Taroc.

Naar Spillet er til Ende, maa hver af de Spillende, naar han ikke vil tabe, kunne tælle 26 Points. Hvad der er over 26, kaldes Gevinst, ligesom hvad der er under dette Tal, kaldes Tab.

Mange spille ogsaa, at man for den stukne Konge betaler 5, og tabes den, tilsidst 10; men saa bliver ogsaa Pagaten regnet dobbelt, og faaer man, naar man gjør begge de sidste Stik med Pagaten og Mongue, 30; dog saa, at det næstsidste Stik maa være gjort med Pagaten.

3. Om Taroc-Spil imellem fire Personer.

Man bruger her, som imellem 3 Personer, et Spil af 78 Kort, og stedse spille to og to Personer tilsammen, to Partier; siden bliver afverlet, og med 6 Partier har Spillet Ende. Man kan ogsaa gjøre Partita firma, og uden at verle, spille 6 Partier med één Compagnon allene.

Den, som har Udspillet, kan altid spille en lille Taroc, eller og Mongue ud, at hans Compagnon kan kaste Pagaten til, hvilket sidste dog ikke bør skee, naar Fjenden har Scaten, da han saa desuden let kan anbringe Pagaten ved sin Scat.

Den, som først udspiller, og har ikke mange Tarocker, maa begynde paa en Farve, hvori han ikke har Kongen.

Naar en Farve bliver udspillet af Fjenden, saa maa man ikke letteligen give en Dame eller anden Figur til; og naar man har Kongen af samme Farve, saa er det altid sikkrere, at tage Stikket med Kongen, end at lade det passere. Men skulde Makkeren udspille Kongen, og man har Damen eller Caval, eller Knegten, saa maa man give den til, dog ikke til-

sidst, naar allerede alle, eller i det mindste de fleste, Tarocker ere ude.

Naar Makkerne fra først af udspiller en lille Taroc, saa er det ikke nødvendigt at spille Taroc igjen, da det ikke ansees for nogen Invitation. Men naar Makkeren har mange Tarocker eller Konger at frelse, saa kan han blive ved at tarockere, og maa hans Compagnon igjen spille Taroc til ham, uden saa var, at han derved ruinerte sit Spil.

Naar en Konge bliver opslaget, saa maa den første paa venstre Haand udspille denne Farve, at Damen derved kan blive frelst.

Enhver faaer 19 Kort, og den, som lægger Scaten, kan lægge 2 Kort bort, dog ingen Taroc eller Konge.

Med at tælle Points forholder det sig, som ved Taroc imellem 3 Personer. Sex og tredive Points er det halve; men hvad man har over 36, er Gevinst.

Naar man i et Partie, som bestaaer af 4 Spil, har 36 Points Overskud, saa bliver Partiet dobbelt betalt, og dette kaldes Reale. Naar den ene Deel ingen Points gjør i et Partie, saa bliver Partiet dobbelt vundet af den anden Deel; men er der allene ste gjort et Points, saa kan Partiet ikke mere tabes dobbelt. Er slet intet Point gjort, og der er tillige 36 Points Overskud, saa bliver Partiet tredobbelt betalt, to Gange for det dobbelte, og een Gang for Reale. Naar i et Spil ingen Points bliver gjort, saa kalder man det en Volata, og bliver derfor betalt saa meget, som fra Spillets Begyndelse er bleven fastsat; men bliver i alle 4 Spil intet Point

Overstkud, saa vinder ingen. Man tæller altid det, som er over 36 Points, til næste Spil, og saa gaaer det fort, indtil 4 Spil ere forbi, som udgjør et Partie.

Man har opfunden, ogsaa at spille Taroc imellem 4 Personer, ligesom Qvadrille. Man kaster da Spaer- og Kløer-Es bort, og giver hver af Medspillerne 18 Kort, og sig selv 22, hvoraf man lægger 4 i Scaten. Herpaa melder man Honneurerne, hvorfor i dette Spil allene regnes følgende: 10 Tarocker, 3 og flere Matadorer, (nemlig XXI Pagaten, Scüsen, XX, o. s. v.) et heelt og halvt Cavallerie og 4 hele Konger, disse bliver strax betalte; herpaa passer man, naar man har meget slette Kort. Man spørger, (det er, man beder om Tilladelse, at kalde en Konge) naar man har saa gode Kort, at man med en andens Hjelp kan gjøre de halve Points. Man spiller Mediateur, naar man, ved at lade sig give et eller to Kort, kan gjøre de halve Points allene. Endelig spiller man Solo, naar man, uden at lade sig give et Kort, kan gjøre de halve Points; herved er at mærke, at man ved at tælle Points ikke behøver at belægge hvert af de gjeldende Kort med 2 blanke, og de blanke Kort udgjøre et Point, saa at der i alt ere 128, hvoraf Spilleren faaer betalt, hvad han gjør over 64, og taber, hvad han gjør under dette Antal. Naar den, der har lagt Scaten, melder, og entrerer et Spørgespil, saa maa hans Makker ligesaa vel som de tvende andre, betale Matadorene; men har Makkerne de paa den meldte Matador følgende Tarocker, og kan anbringe dem i Suiten med Spillerens Kort, saa blive de ved Spillets Slutning

betalte; f. Ex. A har meldt 3 Matadorer, B hans Makker XX og XIX, A har XVIII rc. saa bliver dem ved Spillets Ende betalt 3 Matadorer eller 15 Points da hver Matador, som bliver angivet efter de 3 første, gjelder 5 Points.

Dette gjelder ogsaa hos Modspillerne. Naar En spiller Mediateur, saa betaler han for XXI 10, for ethvert andet Blad 5; han kan lade sig give, hvad Blad han vil, undtagen Scüsen; har han ingen af de 3 første Matadorer, og han ikke forcerer Pagaten, saa maa han betale 3 Matadorer, omendskjøndt han har ladet sig give XXI. Men har han XXI og Scüsen, og forcerer Pagaten, saa bliver ham betalt 3 Matadorer, og har han XX rc. betales ham 4 Matadorer.

De øvrige Regler ere som ved de andre Taroc Spil.

Man spiller ogsaa dette Spil imellem 2 Personer, og da kaldes det:

Taroc en deux.

Taroc en deux bliver spillet af 2 Personer. Enhver af dem tager et Kort af; den, som faaer det høieste, giver Kort eller lægger Scat.

Giveren giver 5 Kort ad Gangen, hans Modspiller 25 og sig selv 28, de øvrige 25 Kort lægges til Side og regnes slet ikke til Spillet. Giveren lægger de 3 Kort, som han har mere end den anden, i Scaten.

Meldningen af Honneurerne i denne Spillemaade er eens med Taroc imellem 3 Personer, kun gjør

det rigtig nok en væsentlig Forskjel i Spillets Vending, da 25 Kort ere reent ude af Spillet, og man veed ikke, hvilke de ere.

Hovedreglen ved Taroc en deux bestaaer i at tournere Spillet saaledes, at Modspilleren maa spille mig enhver Farve ud, paa det jeg altid kan faae mine Herreblade ind.

Har man ikke den Hensigt, at bringe Modspillerens Pagat ud, eller at redde sin, saa spiller man altid den Farve, som man ingen Herreblade har i.

Ved Stikkenes Tælning bliver ikke, som i Taroc en trois, taget 3, men kun 2 Kort.

Pagaten tæller i Midten 15, ultimo 25, Kongen i Midten 10, ultimo 15 Points.

Taroc en deux bliver, ligesom Piquet, spillet i Partier til 100 Points. Dog med den Forskjel, at den, som har tilsidst de fleste Points, har ikke allene vundet Partiet, men endnu ligesaamange Points, som han har over. Hvo, som ikke har 50 Points, har tabt Partiet dobbelt.

For Ex. man spiller et Partie Taroc til 2 Mk. og en Points til 1 Sk.; naar jeg altsaa, efterat der er bleven spilt 1, 2 eller flere Gange, havde gjort 120 Points, og min Modstander derimod kun 90, saa har jeg vundet Partiet og 30 Points, følgelig 2 Mk. og 30 Sk. Dette marqverer man saaledes:

30 —

Har min Modspiller kun 50 Points, saa vinder jeg Partiet dobbelt, følgelig 4 Mk., og marqverer i Stedet for Stregen — et 2 Tal.

Baade de Points, som man vinder ved Meld-

ningen af Honneurerne, og de, som man vinder i Kortet, opskriver enhver foran sig paa det Sted, som han sidder.

Taroc l'Hombre.

Hvo som har Kundskab om det tilforn beskrevne almindelige Tarocspil, han kan let forskaffe sig den samme Færdighed i Tarocl hombren. Den væsentlige Forskjel imellem begge Spil bestaaer fornemmelig i følgende: I det almindelige Taroc lærer man først at kjende den fællleds Fjende under Spillet, og kjæmper mod Eiermanden af Pagaten, eller en Konge, som kan blive ultimo med forenede Kræfter; man forbinder sig altsaa snart mod Denne, snart mod Hiin, følgelig er den fællebs Fjende i dette Spil foranderlig. Men derved gjøres tillige Regning paa enhver Spillers Privatinteresse og, som naturligt, foretrukken den fællebs Sags Interesse. Paa denne Maade er dette Spil en Afbildning paa héle Staters vigtigere politiske Spil.

I Tarocl'hombre derimod fremviser sig strax i Begyndelsen af Spillet Een iblandt de øvrige som den fællebs Fjende, og der gives ingen Privatinteresse, som kunne føre en af de Allierede fra kraftig at stride mod den fællebs Fiende. Denne sidste maa i det mindste gjøre 40 Points, naar han skal blive Seirherre; ved 39 Points kommer Spillet til at staae, og ved færre er det tabt. Som en fællebs

Kjende tilkjendegiver man sig paa fire Maader nemlig: naar man spiller Solo, a Une, a Due, eller a Tre; ved den første Spillemaade spiller man, uden at indbytte et Kort af Spillerne; ved de øvrige bytter man et, to eller tre Kort ind. Solo gaaer for a Une, dette for a Due, o. s. v. For enhver overskydende Points bliver betalt, 1, 2, 3, 6, alt eftersom der spilles a Tre, a Due, a Une, eller Solo; desforuden betales det Tidobbelte for hver Spillemaade, og det Hundreddobbelte for den saa kaldede Tout til den, som vinder Spillet. I Henseende til den, som faaer de Kort, der ere lagte til Scat, spilles Spillet paa to Maader. Efter den ene Maade faaer den dem, som giver Kortene, efter den anden, den som fremviser sig som Spiller. Formedelst de mange Kombinationer er dette et af de moersomste Spil, som man selv vil indsee af følgende fuldstændige Forklaring over de forskjellige Spillemaader.

Tarocl'hombre spilles med et sædvanligt Tarockort, som bestaaer af 78 Blade, hvoriblandt Tarockerne først maae lægges Mærke til. De gaae alle efter Ordenen til XXI, og forestille ligesom Spillets Trumfer, hvormed alle de andre Kort og Farver kunde overstikkes.

Tarockerne maae falde eller gives til, naar man enten spiller dem ud, eller og saadanne Farver, som man ikke har, undtagen Scûsen, som kan blive paa Haanden indtil det sidste Stik.

Den XXI er den højeste af alle Tarockerne, og tæller 5 Points.

Pagaten, som er betegnet med No. 1, stikker

ogsaa alle andre Farver, men kan overstikkes af enhver anden Taroc, og gjelder ligeledes 5 Points.

Til den XXI Taroc regnes ogsaa den saa kaldte Scüs, som forestiller Harlequin. Der udfordres Opmærksomhed til at bruge den færdig og med Nytte, og den forskaffer sin Eier 5 Marqver i Tælningen.

Af de 56 Blade, som endnu ere tilovers, kommer 14 paa hver Farve. Herrebladene, hvoraf der ere 4 i hver Farve, følge saaledes paa hinanden, nemlig:

Kongen, Damen, Cavalleren, Valetten.

Kongen stikker Damen, denne Cavalleren eller Rytteren, og denne Valetten eller Knegten, denne, Esset i den røde, og Tien i den sorte Farve.

En Konge tæller 5, en Dame 4, en Cavalleer 3, en Valet 2 Points.

Derefter komme de blanke Kort, som enkelt ikke gjelde noget; men 3 sammen 1 Marque.

I Stikningen have de en dobbelt Orden. I den røde Farve stikker Ponto eller Esset Toen, denne Treen, denne Firen, o. s. v.; men i den sorte stikker Tien Nien, Nien Otten, og denne Syven, o. s v.

Man spiller nu dette Spil paa 2 Maader, af hvilke den Ene er den Ældre, den anden den Nyere, som foraarsager en mærkelig Forandring i Rettighed til at lægge Scat eller ecartere, og i Spillenes Bestemmelse, som man herefter nærmere vil see.

A. Efter den ældre Maade, som tillige er den vanskeligste, giver den, som giver Kortene, sine 2 Medspillere (tre kunne kun spille sammen, og ville der være 4 i Partiet, saa er Een Konge) og sig selv

Kortene 5 ad Gangen, og har Ret til at lægge Scat, som bestaaer i at lægge de 3 Kort fra sig, som han har over sine 25.

Derved ere endnu følgende Regler at iagttage:

Den XXI, Pagaten og Scüsen, maa aldrig lægges i Scaten, ikke heller nogen Konge eller nogen anden Taroc; men for de øvrige kan man der lægge, hvilke af de andre Kort man vil. Beskaffenheden af Forholdet imellem de paa Haanden havende Kort, og Rimeligheden om man vil selv spille eller kun være Modspiller, maa heri give den bedste Veiledning. Dog maa man, i Fald det er muligt og fordeelagtigt, søge at ecartere en Farve, for derved at afstikke Spillerens Kort, og vinde de deri forekommende Herreblade, eller Pagaten, naar man har den, og naar den ikke skulde være tilstrækkelig bedækket, følgelig tage den hjem.

Men har man tillige med faa Tarocker mange Herreblade, saa maa man lægge disse, for saavidt det er tilladt, i Scaten.

At lægge Scaten bringer den, som det er tilladt, altid stor Fordeel, hvad enten han selv er Spiller eller Modspiller.

Nøie taget gives der fire Spillegrader, saasom 1) a Tre, 2) a Due, 3) a Une, 4) Solo.

A Tre eller som man ogsaa kalder det a Trio, bliver ikke spilt, og Kortet, naar der skulde blive passet overalt, som vel er mueligt, men indtræffer meget sjeldent, hvorfor den første af hver faaer et vilkaarligt Antal af Marquer, bliver givet paa nye, altsaa ere kun de tre sidste brugelige.

1. Naar en Medspiller siger a Due, saa erklærer han derved, at han ved Hjelp af 2 talbare Kort, som han lader sig give, og hvorfor han igjen giver 2 af sine tilbage, vil forbriste sig til at gjøre over 39 Points.

2. Med a Une bliver tilkjendegivet, at man kun behøver eet talbart Kort, hvorfor man igjen giver eet tilbage, for at vinde Spillet.

3. Ved Solo er det ikke tilladt at afforbre Modspillerne noget Kort, følgelig maa man hertil have bedre Kort end til a Due og a Une.

Ethvert Spil er vundet, naar de hjemtagne Kort udgjøre 40 Points; men 39 Points derimod gjør det til en Remis, og under dette Tal er Spillet reent tabt.

Den første, som sidder ved Kortgiverens venstre Haand, har Ret til at tale først, uden at see sine Kort, og er det ham tilladt strax at sige a Trio. Men da dette ikke spilles, og han rimeligviis kan slutte, at hans tvende Medspillere vil stige højere, saa kan han imidlertid undersøge og ordne sine Kort. Siger den anden a Due, og han da seer, at han selv paa denne Maade kan vinde Spillet, saa svarer han: det beholder jeg selv; men mærker han, at han med de to forbrende Kort ikke er i Stand til at gjøre over 30 Points, saa passer han.

Siger der en a Une, og han troer at han ligelebes her kunde vinde, saa er det ham ligelebes tilladt at spille dette, og det samme finder Sted ved Solo. Dette kalder man Forhaanden, som den Første maa udøve mod den Anden, og naar denne

har passet mod den Tredie, og den Anden kun mod den Sidste.

Preferencen bestaaer deri, at den Spillemaade Solo gaaer for a Une, og denne for a Due — at være i Forhaanden er da altid fordelagtigt.

Nogle Regler og Vink.

1) For Spilleren.

Naar Kortet er givet og ordnet, saa maa man nøje igjennemsee sine Kort og tælle Herrebladene, som man har paa Haanden.

Den Første, som først har faaet Kort, har Ret til at tale først, og finder han, at han med at faae de to Kort, som han udbeder sig, kan ved Tælningen tælle over 39 Points, saa siger han a Due.

Dette a Due er lettere at vinde end a Une eller Solo, efterdi man har Lov at begjere to talbare Kort, som kan give Spillet Styrke og Kraft, dog maa man altid have alvorlig Hensyn paa den, som ecarterede, fordi han er Modspiller.

Har man for Ex. otte Tarocker, samt Scûsen og Pagaten, to Konger, tilligemed to Damer af een Farve, saa kan man sige a Due og spille det. Man fordrer hertil den XXI og endnu en Konge, og Spillet maa da vindes, naar man gaaer ordentligt til Værks, og intet overordentlig Tilfælde indtræffer.

Med et Kort af 10, 11 eller 12 Tarocker uden Scûs og Pagat, med 3 Konger og 1 Dame og 3 Cavallerer kan man spille a Une. Hertil udbeder man sig kun eet Kort og vælger det, som man synes at være meest passende.

Iblandt de Kort, som man udbeder sig af Modspilleren, ere efterfølgende altid de bedste: Den XXI, en Konge, naar man har flere Herreblade af dens Farve, Scüsen, naar den skal dække en Dame, eller en enkelt besat Caval. eller Pagaten med 7 eller 8 Tatoc, Pagaten selv, naar man har mange Tarocker.

Maaden, hvorledes man skal spille ethvert Kort, kan her ligesaa lidet bestemmes, som alle Kortenes særegne Stillinger.

Dog maa man herved lægge Mærke til, at man maa spille saadanne Kort ud, som snart maa koste Tarocker, eller ogsaa Tarockerne selv, naar man har saa mange Herreblade paa Haanden, at man man frygte for, at de kunde blive tarockerede.

Til en Solo behøver man pointsrige Kort, tillige med en Mængde Tarocker, eller ved mange blanke Kort, men som kun maa være af to Farver, et overordentligt Antal af Tarocker, eftersom det ved denne Spillemaade ikke er tilladt at tage noget Kort fra Modspillerne. Af Spillemaaden a Une, kan man sikkert slutte sig til hvad Kort man maa have for at spille Solo.

At spille sikkert og planmæssigt er en Hovedregel ved ethvert Spil, saa og ved dette, og altid fordeelagtigere, end at hazardere, som i Almindelighed ikke forraader nogen fiin Spillemaade.

2) For Modspillerne.

Det er meget lettere at dirigere sit eget Spil end Modspillets. Spilleren har dog altid et vist Heelt i sine Kort, og gaaer ud fra sit Spil. Men

de to Modspillere maa først trænge ind paa Kortenes Stands Beskaffenhed, give deres Modspil Touren, uden dog at vide, hvad enhver af dem har paa Haanden. Altsaa kan den hele Plan og Spillets Dirigeren blive forværret ved den ringeste Feil, og derved komme Spilleren meget til Nytte. Disse Tilfælde ere tillige alt for mange til at kunne her beskrives, og deraf tilkjendegive, hvorledes Modspillerne derved have at forholde sig; imidlertid følge dog her nogle enkelte Bemærkninger.

Sidder Spilleren i Midten, saa maa den Modspiller, som sidder paa højre Haand af ham, naar Udspillet begynder, anbringe Farver, for at opdage Spillets og Kortenes Stand.

Fornemmelig maa han søge at træffe Scaten ved Farvens Udspil, naar han har faaet et Kort deraf for et af de, Spilleren forlangte, eller et andet, hvoraf han selv har mange, som følge paa hinanden, hvorved da Spillerens Tarocker blive svækkede. Derved faaer ogsaa den anden Spiller i Baghaanden Anledning og ligesom Anviisning til, hvilke Farver han skal spille ud, naar Touren kommer til ham.

At spille forskjellige Farver ud er ogsaa derfor nyttig, paa det man derved kan faae Herrebladene ud, naar de sidde paa Spillerens Haand, eller naar de ere hos Medspilleren, faae dem stukne og bragte hjem. Men besidder den første Modspiller mange Tarocker, uden at have Pagaten, saa kan han spille Tarocker ud, for enten at faae den ud af dens Haand, som spiller, eller at bringe Hjelperens ud.

Har han f. Ex. XX og XXI, saa maa han

ved at spille den ene ud sætte Pagaten i Sikkerhed, om hans Ven har den; thi stikker Spilleren Tarocken af, hvilket man ikke gjerne gjør, fordi den udfordrer den XXI, saa kan han, naar der igjen spilles ud, faae Pagaten hjem med den anden høje Taroc; men stikker Spilleren, saa giver Hjelperen den strax til.

At tælle Herreblabene, er for Modspillerne og Spilleren ligesaa nødvendigt, som at tælle Tarockerne; hvo som ikke tæller, spiller aldrig godt, men man maa ikke efter Spillets Natur spille høit, ei heller spørge efter Antallet af de allerede hjemstukne Tarocs.

Er Spilleren i Baghaanden, saa maa af den, som spiller først ud, deels for Pagatens deels for Farvens Skyld, spilles Taroc ud, undtagen at der var den største Rimelighed for, strax at kunne træffe Scaten.

Har den anden Modspiller Pagaten besat med nogle for smaa Tarocker, saa stikker han med den mindste derpaa, for at tilkjendegive, at hans Medhjelper, naar han kommer til at spille ud igjen, og den ecarterte Farve endnu ikke er opdaget, ikke mere maa spille Taroc ud.

Men har han mange og høje Tarocker med og uden Pagaten, saa stikker han den udspilte Taroc ud med en høi, for enten derved at komme til Udspil, eller at tvinge Spilleren til at stikke den over med en høi Taroc.

Ofte kan det Tilfælde indløbe, at Spilleren formedelst en Mængde Tarocker ikke forlanger den XXI, og da spiller nu den, som har den, den ud,

for derved at vinde Pagaten, om den skulde være paa hans Vens Haand.

Baade Spilleren og Modspilleren maae ved dette Spil vogte sig for, ikke at holde for længe paa Herreбladene, fordi de deels kunne tabes ved Tarokerne, deels ved Farvernes Renoncering, hvilket ofte kan realiseres. Deraf sees tillige tydeligt, at Trumfernes og Farvernes Tælning er nødvendigt, og tillige at det er en Hovedsag, at sondere Kortenes Stand.

B. Ved den anden Spillemaade af Taroc l'Hombre, som er den letteste, tager den, som giver Kort, af de couperede Kort allerførst de tre øverste af, og lægger dem til Siden, hvorefter han da giver hans to Medspillere og sig selv hver 25 Kort.

De tilsidelagte 3 Kort, som ogsaa kaldes Staten, faaer den, som vil spille.

Her er kun 3 Spillemaader, nemlig 1) a Due, 2) a Une, 3) a Solo, men hvoraf kun de to sidste blive spillede.

A Due kan den første Medspiller, og naar han har passet, den Anden sige, og passer ogsaa den Tredie, saa bliver Kortet lagt sammen, og givet paa nye af den følgende, som havde den første Forhaand.

Dette Tilfælde skeer ofte, og den, som først fik Kortene, faaer af hver Person et vilkaarligt Antal Marquer.

Ved a Une lader man sig give, som i forrige Spillemaade, et Kort, mod hvilket man igjen giver et af sine.

Ved Solo maa man ikke fordre noget Kort af Medspillerne.

Den Rettighed, at tilkjendegive hvad man spille, har den igjen først, som først faaer Kort. Passer han, saa faaer den Anden denne Rettighed for den Tredie. Kortene kunde vel være fordeelte saaledes, at to ville spille et og samme Spil (en a Une, eller Solo) men da har Forhaanden Fortrinet.

Præferencen bestemmer, at en Solo gaaer for en a Uno.

Spilleren har den Fordeel at benytte sig af Scaten, hvorfor det er ham ogsaa tilladt at tage disse 3 Kort. Hvad man skal ecartere, er her som ved den første Spillemaade, og hvorledes det bedst kan skee, maa Beskaffenheden af hans Kort bedst lære ham.

Regler og Vink.

1) for Spilleren.

Da Spilleren ved denne Maade ikke allene kan fordre, men endog kjøbe og ecartere Kort, saa kan han ogsaa før vove et Spil end ved forrige Maade. Man gjør Regning paa 5 Points i Kjøbningen; det hænder sig imidlertid undertiden, at man faaer lutter blanke Blade, som fordærve det paa Haanden havende Spil; dog skeer ogsaa undertiden, at man finder 10, 12 og 15 Points. Ecarteringen regner man for 5, det fordrede Kort ved a Une for 5, gjør tilsammen 10 Points, altsaa maa man have 26 Points til en a Une; rigtig nok kan man spille det færre, men saa maa man og have en heel Række af Tarocker, ligesom der da ei heller maa være mange forskjellige Farver paa Haanden.

Ved Solo er det ikke tilladt at fordre noget Kort, følgelig bruger man for at vinde det, 30 Points i de Kort man har.

Hvad der gjør Spillet tabt, vundet eller remis, er ligesom i den første Spillemaade.

2) For Modspillerne.

Modspillerne have her at forholde sig som ved den først anførte Maade. Dog maa de herved have Hensyn til, at Spilleren selv ecarterer.

Om Tout.

Man kan gjøre alle Stikkene i dette Spil, og dette kalder man Tout. Dertil henhører enten den største Deel af Tarokkerne, samt nogle høje, for dermed at vinde de andre, eller ogsaa et ringere Antal af Tarokker, men blot saadanne, som ikke kan overstikkes, for dermed at vinde de andre. Ligeledes maa de øvrige Kort være af den Beskaffenhed, at de tildeels ikke kan stikkes, tildeels naae denne Force ved de Kort, som Modspillerne, der ere pligtige at bekjende Farven, ere pligtige til at give til. Har en af de to Modspillere Scûsen, og Spilleren gjør Tout, saa maa han ogsaa give den til. — Betalingen for Tout er vilkaarlig.

Om Brugen af de vigtigste Kort.

Om den XXI.

Dette er, som bekjendt, den høieste Taroc, altsaa beroer meget paa den. Har man den tillige med lavere Tarokker, saa skal man, naar der spilles Taroc ud, holde den tilbage saa længe det er nyttigt og

muligt, og ikke strax stikke den i. — Men har man tillige med denne den XIX og XVII. o. s. v., saa maa man bruge den, naar den XX er bleven spilt ud af Modspillerne, Mængden og Størrelsen af Tarockerne afgjør, hvor snart eller hvor silbig man skal gjøre Brug af den.

Om Scûsen.

Denne fortjener den strængeste Agtsomhed, fordi den dækker alle de Kort, d. e. man kan give den til for et Herreblad og hvert andet Kort og den kan aldrig stikkes. Har man for Ex. en Dame ubesat, saa scûserer man sig, det er, man tager den hjem og giver en af de blanke Kort til Stikket i dens Sted. Ligeledes bedækker man med den, naar Kongen og Damen bliver udspilt, Cavalleren, naar denne er dobbelt besat, og naar Kongen, Damen og Cavalleren bliver udspilt, Valetten, naar den kun har to Kort ved Siden af sig. — Den gjør kun denne Tjeneste engang i et Spil.

Om Pagaten.

Dette Kort trækker de Spillendes Opmærksomhed til sig, indtil det er kommet ud, forbi det tæller 5 Points, bidrager meget til at vinde Spillet og Modspillet, og kan stikkes af enhver Taroc.

Naar Spilleren ikke har den iblandt sine Kort, saa fordrer han kun den i det Tilfælde, at han har mange Tarocker eller og de fornemmeste af de andre Kort paa Haanden, og han ved en, enten ikke bekommet eller ecarteret, Farve seer Leilighed til at kunne faae den hjem i sine Stik.

Endnu noget om at lægge Scaten.

Hvilke Blade der egentlig kan ecarteres, er allerede bleven viist; men man betjener sig dog af visse Fordele, som vel ikke altid, men dog mestendeels ere til Nytte.

Man maa ved at lægge Scaten vænne sig til en Afvexling, som kan føre Medspillerne vild, og ikke strax føre dem hen til at faae Indsigt i Spillets Disposition. Undertiden ecarterer man en Farve, undertiden beholder man kun et Kort af Farven, og giver disse Blade for de forlangte, hvilke ikke saa strax kan forraade Scaten. Man betjener sig gjerne af to Spil Kort, hvoraf det ene, som der først er bleven spillet med, altid blandes af den Medspiller, som sidder paa høire Side af den, der har givet Kort, eller om der spiller fire, da af den, der er Konge.

Den, som giver Kort, skal igjen blande det blandede Kort, og derefter lade tage af. Han skal medens han giver Kortene, aldrig besee de underste Kort, da dette let kan give Anledning til Mistanke. Efter den anden Maade ligge de øverste Kort saa længe stille, indtil den, som det er tilladt at spille, har taget dem. Disse maa Ingen hverken før eller siden see paa, hvo som gjør sligt begaaer en Uanstændighed i Spillet.

Om de hjemstukne Korts Tælning.

Naar Spillet er ude, bliver der talt. Mange Kort gjelde ved Tælningen, naar de ere enkelte, slet intet; kun følgende regnes til Points: den XXI, Pa-

gaten, Seksen, en Konge, en Dame, en Cavaller, en Valet, tre blanke Kort gjelde een Point. Ethvert gjeldende Kort maa belægges med 5 blanke Kort; af 3 gjeldende Kort blive 2, og af 2 gjeldende tilligemed 1 blankt Kort bliver een fraregnet.

Om Betalingen.

Ved denne første Maade bliver a Duo betalt med 20 Marqver, og enhver over de 39 vundne Points dobbelt à personne. Uno koster à personne 30 Marqver og enhver vunden Point bliver endnu betalt tredobbelt.

Solo foraarsager en Tælning af 60 Marqver, og enhver Point bliver regnet sexdobbelt.

Ved den anden Maade bliver a Uno betalt ligesom ved den første; men Solo koster 50 Marqver og enhver Point 5.

Tout ved a Duo efter den første Maade koster 200 Marqver, ved a Uno 300, ved Solo 600. Efter den nyere Vedtægt koster Tout ved a Uno 300 og ved Solo 500 Marqver. Mange lade sig desforuden betale de vundne Points, som da bliver regnet efter den forskjellige Spillegrad.

Af alt dette seer man nok, at dette Spil kun kan spilles af den, som besidder Eftertanke og en vis Jagttagelses Aand, uden dette vil man aldrig lære det ret og spille det med Fiinhed; thi det er af en alt for stor Omfang og har saa mange Forandringer. Just dets mange Dispositioner gjør det svært, men tillige saa behageligt og tiltrækkende, at endnu Ingen, som har spilt det, har faaet Modbydelighed for dette Spil.

Cassino-Spil.

Om Kortenes Værd.

De Kort, som dette Spil spilles med, ere de samme, som man betjener sig af til Whist, nemlig et almindeligt Spil af 52 Kort; men her have de ikke den samme Værd, f. Ex. Kongen er ikke mere end Damen, denne ikke mere end Knegten, og alle tre ikke mere end de Övrige, undtágen i det sidste Stik, hvor Kongen, Damen eller Knegten i Giverens Haand kan borttage alle de endnu paa Bordet værende Kort.

Kongerne, Damerne og Knegterne kaldes Hofkort (Court Cards), men de øvrige gemene Kort.

De fire Esser, omendskjøndt de ere vigtige Kort i dette Spil, fordi de tælle 4 Points, saa kunne de dog ikke stikke noget andet Kort, men blot ved Forbindelse den ene den anden eller flere.

Den store Cassino synes at være det fornemmeste Kort, og den er det og, for saa vidt, Spillet fører Navn deraf, og den tæller to Points, naar man bringer den hjem i sine Stik; men paa Haanden og i Spillet er den hverken mere eller mindre end en anden Ti.

Med den lille Cassino forholder det sig ligesaa. Pique to er paa Haanden og i Spillet netop det samme som en anden To.

Farverne i dette Spil giver heller ingen For-

skjel, undtagen at de fleste Piquer i Stikkene give 1 Point; men ellers have de intet forud.

Om Forbindelserne.

Paa dem er det, at Spilleren egentlig maa henvende al sin Opmærksomhed, thi ved dem kan han allene vinde de fleste Kort. — For at gjøre dette begribeligere, og overhovedet at give en tydelig Idee om Spillet selv, ville vi forestille os fire Personer A. B. C. D, som sætte sig hen og spille. A. er Giveren; han giver Kortene, og lader tage af af D, som sidder ved den høire Haand af ham. — Efterat han har givet enhver Spiller og Bordet fire Kort, og Bordkortene ere vendte om, saa man kan see, hvad de indeholde, saa begynder B. at spille; nu ville vi sætte forud, at Bordkortene vare et Es, en To, en Fire og en Syv, og B. har en Syv i sine Kort, saa kan han med denne Syv tage alle de Kort, som ere opslagne paa Bordet, reent bort; thi hans Syv parrer sig med Syven paa Bordet, og da de øvrige tre Kort ogsaa udgjøre 7, naar de tælles sammen, saa tager han og dem til sig. — Men naar B. ingen Syv havde, men en Fem, en Sex, en Ti og et Hofkort, saa maae han see til, med hvad for et Kort og med hvilke Forbindelser han kan tage de fleste og bedste Kort. Dette vil skee ved Tien, fordi denne tager Syven, Toen, og Esset, da derimod Femmen blot tager Firen og Esset, og Sexen blot Firen og Toen; har han ingen Ti, men kun en Fem og Sex, saa maa han tage med Femmen, for at faae Esset i sit Stik. — Vi ville nu vende til.

hage til det første Tilfælde, at nemlig B har havt en Spy og taget alle Bordkortene, saa marqverer han en Point, og C maa spille et Kort til Bordet; dette er nu et Hofkort, f. Ex. en Dame. Har D nu en Dame paa Haanden, saa kan han atter gjøre Bordet ledig. — Vi ville nu antage, at dette var skeet, saa maa A spille et Kort til Bordet, dette er nu en Knegt; men B har ingen Knegt, saa spiller han et andet Kort, dette er nu f. Ex. en Konge, men da C har hverken Knegt eller Konge, saa spiller han ogsaa et andet Kort, dette er en Ti. Da D havde ingen af disse Tre, saa maatte han ogsaa give et andet Kort til, og dette er en Ni. A. kunde nu ikke parre nogen af disse Fire, saa giver han et an. Kort til, dette er en Otter; B kunde heller ikke parre, saa giver han et til, dette er en Dame; men D havde en Otter, saa tager han med denne den Otter, som A har spilt ud. A har spilt. A har en Spy, saa tager han med denne den Spy, som B har spilt. B kunde endnu ikke stikke, saa maa han give sit sidste Kort ud, som er en Tre. C kan heller ikke parre, saa giver han ogsaa sit sidste Kort ud, dette er et Es. D er i samme Tilfælde, saa lægger han ligeledes sit sidste Kort hen, som er en Fem. Men A havde til sidste Kort et Es, saa tager han med dette det Es, som C har spilt. — Nu ere alle Spillernes Kort udgivne, og paa Bordet ligger en Konge, en Dame, en Knegt, en Ti, en Ni, en Fem og en Tre; A giver altsaa enhver Spiller igjen fire Kort, men ingen til Bordet. B begynder igjen at spille, nemlig naar han kan parre sine med et af

Bordkortene, saa tager han et af dem, hvis ikke, saa giver han et til. C, D og A gjøre det samme, indtil alle Kortene igjen ere udspilte, saa giver A igjen enhver fire Kort. Men er nu dette hele Spil Kort paa denne Maade udgivet, saa tager den, som gjør det sidste Stik, de øvrige med bort, nemlig naar B og C har parret et Kort og D kan intet vinde, saa tager B eller C, som har parret, de endnu tilovers værende Bordkort tilligemed dem, som D og A har lagt til; men har A et Hofkort, saa tager A de endnu tilovers værende Kort, som B eller C har ladet ligge.

Naar Spillet er ude, saa tæller ethvert Partie sine Kort: ere de 26, saa tælle de intet; men ere de 27 eller flere, saa tæller man tre; det Partie, som har 7 eller flere Piquer i deres Stik, tæller 1 Point; denne tæller man, om man end ikke har de fleste Kort. Derefter tæller man den store og den lille Cassino og Esserne. Partiet, som har de mindste Points, trækker dem fra det andet Parties Antal; men de Points, som man har erhvervet sig ved Bordkortenes Borttagning, blive hvergang marqverede, og aldrig fratrukne af de andre.

Man marqverer paa følgende Maade:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
				o	o	oo	ooo	o	o
o	oo	ooo	oooo	oo	ooo	o	o	o	oo
								o	o

Love for Cassinospillet.

1.

Dette Spil bestaaer af 11 Points, som ere følgende. Det Partie som vinder, tæller:

		Points.
For de fleste Kort	. . . .	3.
For den store Cassino (nemlig Caro Ti)		2.
For den lille Cassino (nemlig Pique Ti)	.	1.
For Esserne (nemlig 1 Points for hvert Es)		4.
For de fleste Piquer	. . .	1.
	Summa	11.

Men ethvert Partie marqverer ikke alle de Points, som de have vundet, men det ringere Tal trækkes fra det større, og kun det, som da bliver tilovers, bliver marqveret.

Exempel.

Et Parti vinder 7 Points af de 11, saa blive de øvrige 4 Points, som ere vundne af Modpartiet, trukken fra de Syv og blot de overblevne Points marqverede. Men det kan ogsaa skee, at ingen af begge Partierne marqverer noget, som f. Ex. Antallet af Kortene vare lige hos begge Partier, i dette Tilfælde blive kun otte Points at marqvere; skulde disse nu ligesom Kortene være lige i Tallet, saa kan ingen af Parterne marqvere.

2.

Man giver 4 Kort til hver Person og 4 til Bordet, naar disse Kort ere spilte, saa giver man

igjen fire Kort til hver Person, indtil alle Kortene ere udgivne; men man giver ikke Bordet flere.

NB. Giveren er ikke forbunden til regelmæssigen at opslaae Kortene, som han giver dem; men det staaer i hans eget Behag at vende eet, to eller alle paa eengang om.

3.

I dette Spil kan ingen Forgivning finde Sted; thi naar en Person kun spiller med 3 Kort, saa er det dens egen Skade, og skulde der være falden et Kort under Bordet, saa maa den Person, som blot har 3 Kort, tage det fjerde op, hvad enten det er til hans Skade eller Fordeel. Tillige bliver det det samme Forhold, om der skulde findes eet eller to Kort forkeert i Spillet, med mindre det var ved den første Givning, og førend Bordkortene vare blevne oplagte.

4.

Det er ikke tilladt, at see efter flere Stik end det sidste, ei heller maa Nogen tælle sine gjorte Stik eller Kort, medens Spillet endnu ikke er udspilt.

5.

Ingen kan spille mere end eet Kort ud; men med dette maa han ikke allene gjøre et Par, og tage ethvert Kort, som har den samme Benævnelse, hjem til sig; men han maa tillige med dette ene Kort tage saamange af Bordkortene hjem, som han ved Forbindelsen med sit Kort kan faae ud.

Som f. Ex. med en Ti kan han tage.

En Ni og et Es
En Otter og en To
En Syv og en Tre
En Sex og en Fire
En Fem og en Fem
Og tillige Tien.

6.

Den, som tager det sidste Bordkort eller gjør Bordet ledig, tæller for hver gang dette skeer, uigjenkaldelig en Point.

7.

Den som gjør det sidste Stik, efterat alle Kortene ere blevne givne, tager med dette ethvert andet Kort, som endnu findes paa Bordet, og dette kalder man Svep eller Kjørub.

8.

Lurchen Bredonille eller dobbelt vundet Spil er Fem.

Almindelige Regler eller Anviisning til at spille Cassinospillet.

I.

Den første og vigtigste Anviisning er denne, at man erindrer sig, hvor mange Tier, Esser og Toer, der ere spilte, og om to Hofkort eller Herreblade af samme Benævnelse allerførst ere blevne opslagne paa Bordet; dette er især nødvendigt. For det Øvrige erindrer man sig alle Kortene, om man kan.

2.

Kan man med det Kort, som man spiller, ikke optage et eller flere Kort af Bordet, saa maa man altid hellere spille et Hofkort ud, end noget andet, fordi dette ikke er til nogen anden Nytte, end med det at gjøre et Par; derimod kunde andre Kort ved Forbindelser ved at tage flere Bordkort til sig, bringe større Fordeel.

Undtagelser.

Naar man er Giver, og Kortene ere alle givne, saa maa man holde et Hofkort tilbage, for at forsikre sig den saakaldte Sveps eller Kjørub. Mangengang ogsaa, naar man har den store Cassino i Haanden, (men de andre tre Tiere maae da alt være spillede) saa er det bedre at spille et ringere Kort ud, som gjøre en Forbindelse med et af Bordkortene, i det Haab, da at kunne optage de forbindende Kort med den store Cassino.

3.

Naar man er Giver og har i de sidste fire Kort den store Cassino (og de tre andre Tiere ere ude) saa maa man, naar man ingen Hofkort har til at gjøre Kjørub, beholde den store Cassino tilbage, i det Haab med den at gjøre Forbindelser; med mindre man havde en Otter eller Nier, da man i saa Fald gjør bedre i at spille Cassino, end at overlade det til Hændelsen igjen at bekomme det i Kjøruben.

4.

Naar man er forbunden til at spille et Kort til Bordkortene, og man intet Hofkort har, saa maa

man spille de mindste Kort ud først, thi naar man gjemmer de højere Kort til sidst, saa har man altid Haab at tage de andre Kort ved Forbindelse med disse højere.

5.

Naar man seer at de smaa Bordkort ved Forbindelse udgjøre Ti (og naar den store Cassino endnu ikke er kommen ud, og man ei heller har den paa Haanden) saa maa man spille et større Kort ud, for at forhindre Modspillerne at bringe deres Cassino i Sikkerhed; men naar de tre Tiere ere ude, og man hverken selv eller Medhjelperen er den, som giver Kort, saa maa man søge med sine Kort at gjøre Tallet Ti ved Forbindelse med Bordkortene, uden at tage Hensyn til om vor Medhjelper beholder den store Cassino i Haanden eller ikke; thi naar den er i vor Modstanders Haand, saa vilde man næsten med Vished faae den i Kjøruben, naar de ikke forhen har bragt den i Sikkerhed.

6.

Piquefarven fortjener nogen Opmærksomhed, hvorfor man maa give den i Optagningen Fortrinet for de andre Farver, nemlig naar det er det samme om man tager dette eller hiint Partie til sig. Men den Begjerlighed altid at tage Piquekort til, maa være saaledes indskrænket, at man ikke taber bedre Fordele derved, med mindre det var saa at vore Modstandere havde allerede gjort alle de andre Points, og synes ogsaa at ville faae de fleste Kort, saa maa man søge at tage Piquekort hjem, for derved at forhindre dem i at vinde Spillet.

7.

Hvad Esserne angaaer, saa maa man, naar endnu ingen er spilt, eller naar der kun er kommen eet eller to ud af dem, og den første eller anden Haand holder et, vente paa Leilighed, naar der blot ligger Tier eller Hofkort paa Bordet, eller naar det med andre Bordkort kun gjør saa faa Forbindelser, forend man udspiller det; den tredie Haand og Giveren skulde altid gjemme det tilsidst.

8.

Naar der ere tre Es ude, saa skulde man i Almindelighed lægge det fjerde ned; men aldrig, og i ingen Hensigt maa man holde det tilbage efter den første Omspilling.

9.

Naar man har to Es i sin Haand, saa maa man betjene sig af den første den bedste Leilighed til at spille et af dem ud, i det Haab, at det ikke tages bort forend man igjen kommer til at spille; naar vor Medhjelper spiller et Es, og man kan ikke ved Forbindelse tage det op, saa maa man i det ringeste søge saaledes at forringe Forbindelserne, at Modstanderne ikke saa let kunde vinde det.

10.

Naar man har et Es og den lille Cassino paa Haanden, og man er nødt til at spille en af de to, saa gjør man bedre i, at man tager den sidste, forbi Modstanderne, naar de tage dette op, kun vinde en Point, da de derimod skulde vinde to Points, naar det skulde treffe sig, at de kunde parre Esset.

11.

Naar der iblandt Bordkortene findes den store Cassino og et Es, og man har en Ti og et Es paa Haanden, saa maa man altid først tage Esset, fordi dette ved Forbindelser snarere kan tages, da derimod Tien blot kan tages med en anden Ti.

12.

Den almindelige Regel er, ikke at lade blot et eneste Kort blive paa Bordet, eller saadanne som kunne vindes ved Forbindelser med andre Kort, af Frygt for at Modstanderne skulde kunne gjøre Bordet ledigt. Ingen Deel af Spillet udfordrer mere Eftertanke og Overlæg end denne, thi da de fleste Kort ere af stor Vigtighed, og udgjøre en Forskjel af sex Points; saa er det i Almindelighed Umagen værd at vove det.

Tilfælde,

i hvilke de almindelige Regler især skulle følges.

Man maa ikke vove, at gjøre Bordet ledigt, naar Modstanderne have marqveret Fire, af Frygt for de maatte undgaae Lurchen eller det dobbelte Spil; endnu mindre maa man vove det, naar de have marqveret Ni eller Ti.

Tilfælde,

i hvilke de almindelige Regler aldrig skulle følges.

I Begyndelsen af et Spil, naar man ved Forbindelser kan optage mange Kort.

Naar man paa en eller anden Maade kan gjøre en Point.

Naar et Stik eller to kunne gjøre Forskjelligheden af Kortene.

Naar man allerede har marqveret høit, og Modstanderne blot have to eller tre Points; i disse Tilfælde maa man aldrig følge de almindelige Regler.

Den sædvanligste er den følgende Maade:

I Stedet for 11 Points bestaaer Spillet af 15 Points. Sex Marqver ere tilstrækkelige til at marqvere.

Lurchen eller dobbelt Spil er Syv.

Enhver Person marqverer de Points, som han vinder uden nogen Afkortning.

Naar Partierne ere komne saa vidt i Spillet, at faa Points kunne forhøie Antallet af deres Nummere til sexten, og naar to Personer eller alle tre have gjort dette Tal fuldkomment (at det kan være muegligt vil følgende Exempel vise) saa afgjøres Spillet efter Rangen af de Points, man har vunden, ligesom i Spillet Alle Fire, hvor den høieste tæller førend den laveste, den laveste førend Knegten, og Knegten førend Spillet.

Ordenen, i hvilken Pointerne følge paa hinanden, er følgende:

1) Den store Cassino.
2) Den lille Cassino.
3) De fleste Kort.
4) De fleste Piquer.
5) Pique Es.
6) Trefle Es.
7) Coeur Es.
8) Careau Es.

Exempel paa de foregaaende Regler.

Vi ville sætte forud at imedens Spillet:
A havde vundet tolv Points.
B ligesaa mange; men
C havde tretten Points.
Og hos den sidste Kortgivningen.
A vandt den store Cassino og Trefle og Pique Es.
B den lille Cassino og de fleste Kort.
C de fleste Piquer og Esset af Coeur og Caro.

I dette Tilfælde havde enhver Spiller sexten Points at marqvere, som tillige gjør Ende paa Spillet. — Men var nu Spørgsmaalet: — Hvem har vundet? — Svar B har vundet, forbi A blot kan tælle den store Cassino, (men som ikke gjør hans Spil fuldkomment) B derimod har marqveret sin lille Cassino og de fleste Kort, og da disse udgjøre fire Points i Ordenen af deres Rang, førend Esserne af Pique og Trefle, og de fleste Piquer, tilligemed Coeur Es og Careau Es, som C har vundet — saa har B Rettighed til at vinde Spillet.

Cassino-Spillet med to eller tre Personer, har de samme Points, som naar det spilles af fire, og de samme Regler til Afkortning og retter sig i alle Henseender efter de her beskrevne Regler.

Whist.

Dette Spil er først opfundet i Engelland. Det spilles med et fuldstændigt franskt Spilkort af 52 Blade, og af 4 Personer, som hver faaer 13 Kort. Whist kan ogsaa spilles af 3 Personer; men i saa Fald lægges Kortene som ellers spilles af den 4de Person, aabenlyst paa Bordet og spilles af den til hvis Makkerskab de henhøre. Kortene blive alle givne enkelte, og det sidste, som Giveren faaer, er Trumf; men han maa strax opvise det, thi dersom han af en Forseelse nedlagte det fordækt, og blandte det imellem sine andre Kort, saa kan den, som har Forhaanden eller Udspillet, strax udnævne en Trumf.

I begge Kortenes Farver følge Bladene saaledes paa hinanden: Es, Konge, Dame, Knegt, Ti, Ni, Otte, Syv, Sex, Fem, Fire, Tre, To. De fire første, nemlig Es, Konge, Dame, Knegt, ere Honneurs eller Matadors.

Blandt de 4 Spillere ere to i Compagnie, da de to, som sidde over for hinanden, spille sammen.

Hvilke to, der først skal spille sammen, afgjøres paa følgende Maade: Enhver af Spillerne trækker ved Spillets Begyndelse et Kort ud af Spillet; de to, som trække de højeste Kort, udgjøre det ene Partie og spille sammen; de andre to, som trække de laveste Kort, udgjøre det andet Partie og spille ligeledes sammen. Esset ansees herved som laveste Kort. Den, som trækker det laveste Kort gi-

ver først Kortene. Træffer det, at To trække lige høje Kort f. Ex. to Nier, og den ene af de andre To et høiere, f. Ex. en Dame, den Anden et lavere f. Ex. en Fire, maa de to første trække nok engang, og den af dem, der da trækker høiest, bliver Dametrækkerens, og den, der har trukket lavest, Firetrækkerens Medspiller; trækker Tre ved første Trækning eens Kort, lægges der Mærke til, om den Fjerde har trukket et høiere eller et lavere Kort end de, da de alle Tre maa trække om, og den, der ved Omtrækningen faaer det høieste, bliver den Fjerdes Medspiller saafremt denne ved den første Trækning har trukket det højeste, men den derimod, som trækker det laveste, den Fjerdes Medspiller, om denne ved første Trækning har trukket det laveste Kort.

Man kan lettere inddele Spillepartiet, naar man, i Stedet for bemeldte Slags Trækning, udtager f. Ex. to Spadere og to Hjertere af Spillet, og lader Enhver trække eet af disse, forbækt; hver To, der da have trukket eens Farve, blive Makkere. Hver To, der spille sammen, sidde ligeoverfor hinanden ved Spilleborder.

Whistspillet inddeles i Robbere. En Robber bestaaer af to vundne Partier. Det Makkerskab, der først faaer 10 Points, har vundet eet Partie. For ethvert Stik et Makkerskab gjør over sex, faaer det een Point. Naar et Makkerskab tilsammen har tre Figurer i Trumf, faaer de derfor 2 Points, men har det 4 Figurer d. e. Es, Konge, Dame, Knegt, erholder det 4 Points.

Et Partie vindes paa forskjællig Maade:

a) Enkelt eller simple, naar Modspillerne have marqveret fem Points;
b) dobbelt eller double, naar Modspillerne ikke have marqveret mere end 4;
c) tredobbelt eller triple, naar Modspillerne ikke have marqveret mere end 2; og
d) fiirdobbelt eller quadruple, naar Modspillerne intet have marqveret.

Robberen gjelder 5 Points. Naar jeg altsaa f. Ex. vinder to Partier quadruple efter hinanden, saa har jeg vundet en Robber paa 13 Points.

At gjøre lille Slem er at erholde 12 og at gjøre store Slem, at erholde 13 Stik. Stor Slem gjelder 12 og lille Slem 6 Points. Naar man altsaa f. Ex. i een Robber gjør een Gang store Slem og een Gang lille Slem og vinder to Partier quadruple, bliver Robberne paa 32 Points.

Sædvanligen skifter man hvergang en Robber er til Ende, Medspiller, saa at man da, ved at have spillet tre Robbere, har havt enhver af Whistspilleselskabet eengang til Makker.

Man marqverer sine Points enten ved at antegne dem i en Figur, som saadan +, i hvis øverste Rubrique til venstre Modspillernes Points og til høire deres Partier anføres, og i hvis nederste Rubrique til venstre man indfører sine egne Points og til høire sine Partier, eller og med 4 Marqver, hvilke da lægges paa følgende Maade:

For at betegne eet Point, lægges 1 Marqve saaledes: *
to Points — 2 — — **
tre — — 3 — — ***
fire — — 4 — — ****
eller og saaledes ** **

Een Marqve lagt over den lige Linie betegner tre, og under den lige Linie fem Points.

Fem Points betegnes altsaa saaledes: * * *
Sex Points * * * *
Syv Points * * *
Otte Points * * * *
Ni Points . * * *

Naar eet af Makkerskabene eller de begge accurat have 8 Points, kan Partiet uden derom spilles, udmeldes af Makkerskabet, naar samme har 3 eller 4 Figurer i Trumf. Den, der har to Figurer kan i saa Fald spørge sin Medspiller om han har en Figur. Derimod maa den, som ikkun har een Figur ikke spørge sin Medspiller om denne har to.

Man betjener sig i Whist af følgende Kunstord.

Atout kaldes den Farve, som er Trumf; at fordre Atout d. e. spille Trumf ud.

Couleur, saaledes har man indført at benævne Pique, Trefle, Coeur og Carreau, endskjøndt der egentlig kun er to Farver, nemlig den sorte og den røde.

Force kalder man det Kort, som ikke kan stikkes med andet end Trumf.

Forcere d. e. naar man udspiller en Farve,

hvori Medspilleren har Renonce og han altsaa er nødt eller forceret til at stikke med en Trumf.

Impasse (Finesse, Finte) er at søge en Fordeel paa følgende Maade: Naar man har det bedste og tredie bedste Kort af en udspillet Farve, saa giver man hiint tredie bedste Kort til i den Forudsætning, at Modspilleren til venstre har det andet bedste Kort; men har han det ikke, saa sikkrer man sig de to Stik i denne Farve. Men man maa herved være yderst forsigtig, fordi det meget kommer an paa Beskaffenheden af de Kort, man selv har, som og de Modspilleren har, og fornemmelig paa Qvantiteten af de Kort, som allerede ere udkomne fra enhver Haand, af hvilke det med meer eller mindre Sandsynlighed lader sig slutte, om Spilleren efter os har det paagjældende Kort eller ikke.

At gjøre Invite, d. e. at udspille et Kort af en Farve, hvilket dog ikke maa være høiere end Sexen, og i hvilken Farve man i det mindste har een af de første Figurer. Hensigten hermed er, at tilkjendegive Makkeren, at han skal sætte et høit Kort paa det udspilte, for, enten at kunne beholde Stikket, eller, naar han bliver overstukket, bevirke at den Figur, man har paa Haanden, kan blive en Force. Naar man spiller et lavt Kort ud, uden at have een af de 3 første Figurer, siges man at gjøre en falsk Invite.

At spille en Singleton ud er, at udspille en Farve, i hvilken man ikke har mere end det udspilte Kort paa Haanden.

Har man kun to Kort af en Farve er det en Doubleton.

Et Træk kaldes hvert enkelt Stik man faaer mere end Modspilleren og for hvilket man altsaa marqverer een Point.

Første Kapitel.

Nogle almindelige Regler for Begyndere.

1. Kortet omgives enkelt d. e. Blad for Blad. Forhaanden spiller først ud, siden hver Gang den, som stikker. Man kan enten stikke eller bekjende, hvilketsomhelst man vil, med Kort af den udspilte Farve, saafremt man har det; har man intet Kort af den udspilte Farve, har man Valget imellem at stikke med Trumf eller at kaste et Kort af en anden Farve til. Enhver, der gjør et Stik tager det til sig; dog kan een af hvert Makkerskab tage alle de Stik, der blive gjorte af dem begge, til sig allene. Efterat Stikket er vendt, maa Kortene i samme ikke eftersees, forinden Spillet er ude.

2. Naar man spiller ud, saa skal man begynde med den Farve, hvoraf man har de fleste Kort paa Haanden. Har man en uafbrudt Følge, f. Ex. Konge, Dame og Knegt, eller Dame, Knegt og Ti, saa er dette et sikkert Udspil, som altid har den ufeilbare Virkning, at man selv eller Makkeren kommer i Baghaanden i andre Farver. Man begynder at udspille den høieste af samme, undtagen saa var, at man

havde 5 deraf i Tallet; i dette Fald spiller man de ringeste, (undtagen i Trumf, hvoraf altid den højeste maa spilles først,) at Esset eller Kongen kan komme til at falde fra vores Makkers eller Modspillers Haand, og de ovenmeldte Følgekort saaledes kunne blive de højeste.

3. Har man 5 af de ringeste Trumfer, og derhos slet ingen gode Kort i andre Farver; saa spiller man Trumf ud. Herved vilde man i det mindste have den Fordeel, at Makkeren bliver sat i Baghaanden, og desuden med to Kort, med hvilke han i Mellemhaanden kuns vilde faae et hjem, (f. Ex. han havde Es og Dame) kan gjøre to Stik.

4. Naar man ikke har mere, end to smaae Trumfer, og dertil Esset og Kongen i to andre Farver, men i den fjerde ingen, saa maa man strax fra Begyndelsen af gjøre saa mange Stik, som man kan. Har man en Farve, som vores Makker ikke bekjender, saa maa man ikke, ved fremdeles at spille de Kort i samme Farve, som ikke ere frie, bringe ham i den Nødvendighed, at sætte Trumf paa, da, saadant maatte svække hans Spil alt for meget.

5. Man har sjelden nødig at spille den af sin Makker udspilte Farve ud igjen; med mindre det var saa, at just derpaa beroede den eneste Mulighed at redde et Spil eller vinde det. Under gode Følgekort, blive de i No. 2 allerede omtalte uafbrudte Rækker (Sequences) forstaaede, naar man nemlig har en Konge, Dame, Knegt, eller Dame, Knegt og Ti paa Haanden.

6. Naar hver af de mod hinanden spillende

Partier har 5 Stik, og man er sikker, paa egen Haand, at gjøre to Stik derover, saa bør man ikke i Haab at gjøre 2 afgjørende Træk, eller 8 Stik, lade sig afholde fra at tage dem, thi dersom man taber det (os visse) afgjørende Stik, saa er Forskjellen 2, og i Uvisheden, forholder Skaden sig til Fordelen, som 2 til 1. En Undtagelse fra denne Regel er, naar det er sandsynligt, derved enten at blive frie for Matsche, eller endog at vinde Partiet. I ethvert af disse Tilfælde maa man lade det komme an derpaa, om det afgjørende Træk i al Fald skulde tabes.

7. Er det sandsynligt, at man kan vinde Partiet, saa skal man altid vove 1 eller 2 Stik, da vores Modspiller derved, at der maa gives paa nye, faaer større Andeel i Spille Indsatsen, end det 1 eller de 2 Points udgjøre, som man vover ved nærværende Spil.

8. Har Modspillerne allerede marqveret 6 eller 7, men vi endnu intet, og Udspillet er til os, saa kan man i dette Tilfælde ikke gjøre bedre, end at vove to uvisse Stik, i Haab, saa vidt mueligt at bringe Spillet til Liighed. Sæt altsaa, man havde Damen eller Knegten i Trumf tilligemed en anden Trumf, men derhos i andre Farver ingen gode Kort; saa bør man spille Trumf-Dame, eller Trumf-Knegt ud. Saafremt vores Makker er stærk i Trumf, vil man herved gjøre hans Spil endnu stærkere; men er han svag, saa foraarsager det ham dog ingen Skade.

9. Har man marqveret 6, saa maa man især lade sig det være magtpaaliggende, endnu at vinde

en Point; thi dette frelser det halve af Satsen, hvorpm der bliver spillet. For at naae dette, maa man med Forsigtighed spille Trumf ud, om man end deri er temmelig stærk. Naar man har en Honneur tilligemed 3 andre Trumfer, kan man allerede kalde dette stærkt i Trumf.

10. Naar man har marqveret 9, saa maa man dog ikke udspille nogen Trumf, omendskjøndt man er stærk deri, saafremt man mærker, at vores Makker kan trumfe et eller andet af Modspillernes Kort. Man maa meget mere give ham Leilighed til, at anvende sin Renonce. Staaer Partiet marqveret 1, 2 eller 3, saa maa man just giøre det modsatte, hvilket ogsaa har Sted, naar Partiet staaer marqveret 5, 6 eller 7; thi i begge disse Tilfælde spilles der mere end om en Point. Har man Baghaanden, og finder, at den tredie (Modspilleren nemlig paa høire Haand) ikke kan sætte gode Kort paa i den Farve, hvori hans Makker udspiller: saa bør man, ifald man ellers ikke har noget godt Anlæg for sig selv, igjen udspille den af Modspilleren udspilte Farve. Vores Makker kommer derved i Baghaanden, da den tredie Spiller intet har i denne Farve. Ogsaa bliver Modspilleren derved ofte nødt til at forandre Farven, som igjen kan skaffe os megen Nytte.

11. Er man i Baghaanden og seer, at den tredie Spiller (nemlig den Modspill..., som er paa høire Haand) ikke kan sætte noget godt Kort i det Udspil hans Makker har gjort, saa maa man, dersom man ellers ikke selv har noget godt Anslag, at-

ter spille den af Modspilleren udspilte Farve igjen ud. Makkeren erholder derved den i No. 2 beskrevne Fordeel i denne Farve. Ligesom Modspilleren ogsaa derved bliver nødt til at forandre denne Farve, hvilket da forskaffer os den samme Nytte i den nye Farve.

12. Naar maa har Es, Konge, og 4 Smaa i Trumf, saa bør man begynde med en af de Smaa, da det er mueligt, at vores Makker har en høiere i Baghaanden. Er en saadan høiere Trumf paa Makkerens Haand, saa kan man tre Gange efter hinanden spille Trumf ud; hvis ikke, saa kan man ikke afforbre Trumferne.

13. Har man Es, Konge, Knegt og 3 Smaa i Trumf, saa begynder man med Kongen, spiller derpaa Esset, (undtagen naar en af Modspillerne ikke bekjender Trumf), thi det er altid sandsynligt, at Damen skal falde.

14. Har man Konge, Dame og 4 Smaa i Trumf, saa begynder man med en af de Smaa, thi det er at formode, at vores Makker har en Honneur.

15. Har man Konge, Dame, Ti og 3 Smaa i Trumf, saa gjøres Begyndelsen med Kongen, thi det er meget sandsynligt, at Knegten vil falde ved anden Gang at fordre Trumf; eller man maa bie, om det maaskee vilde føie sig saa, at naar vores Modspiller igjen spiller os Trumf til, man saavel med Damen, som med Tien kunde gjøre et Stik.

16. Naar man har Dame, Knegt og 4 Smaa i Trumf, saa begynder man med en lille, thi man maa formode, at vores Modspiller har en Honneur.

17. Har man Dame, Knegt, Ni og 3 Smaa

i Trumf, saa begyndes med Damen; thi det skulde være underligt, om ikke Tien maatte falde ved den anden Fordren. Eller man maatte ogsaa bie, om man med Knegten og Nien kunde faae 2 Stik i Baghaanden.

18. Har man Knegt, Ti og 4 Smaa i Trumf, saa gjøres Begyndelsen med en liden.

19. Har man Knegten, Tien, Otten og 3 Smaa i Trumf, saa begynder man med Knegten, for at hindre, at Nien intet Stik skal gjøre. Man kunde vædde paa, at alle Honneurerne skal falde, naar Trumf fordres to Gange.

20. Naar man har 6 smaa Trumfer, saa maa man begynde med de ringeste: undtagen saa var, at man havde Tien, Nien og Otten, og vores Makker, som havde givet, havde lagt en Honneur i Velten; i det Fald, at den opvelte Honneur var os i Forhaanden, bør man først spille Tien ud. Dette nøder vores Modspiller, at opgive sin Honneur paa en ham ufordeelagtig Maade, og vores Makker faaer derved Valget, om han vil lade dem gaae, eller ikke.

21. Har man Esset, Kongen og tre Smaa i Trumf, saa begynder man med en Lille efter de i No. 16 angivne Grunde.

22. Har man Esset, Kongen, Knegten og 2 Smaa i Trumf, saa begyndes med Kongen, da Makkeren heraf næsten med Vished maa slutte, at Esset og Knegten endnu er tilbage paa vores Haand: kommer han derpaa til Udspillet, saa spiller han en Trumf, og man maa da forsøge, om Knegten maaskee kan gaae igjennem.

23. Har man Konge, Dame og 3 Smaa i Trumf; saa begyndes med en Lille, efter de i No. 16 angivne Grunde.

24. Har man Konge, Dame, Tien og 2 Smaa i Trumf; saa skeer Begyndelsen med Kongen, ligeledes efter de i No. 16 angivne Grunde.

25. Har man Damen, Knegten og 3 Smaa i Trumf; saa begyndes med en Lille.

26. Har man Damen, Knegten, Nien og 2 Smaa i Trumf; saa begyndes med Damen.

27. Har man Knegten, Tien og 3 Smaa i Trumf; saa begyndes med en Lille.

28. Har man Knegten, Tien, Otten og 2 Smaa i Trumf; saa begyndes med Knegten; thi ved to Gange, at fordre, maa efter al Sandsynlighed Nien falde; eller naar Makkeren ogsaa tilspiller os Trumf, saa kunde man forsøge, om Otten kunde gaae igjennem.

29. Har man 5 smaa Trumfer; saa er det bedst, at begynde med den ringeste, undtagen saa var, at man havde en Følge deriblandt, som bestod af Tien, Nien og Otten. I saa Fald begynder man med det højeste Kort af denne Følge.

30. Har man Esset, Kongen og 2 Smaa i Trumf; saa begyndes med en Lille.

31. Har man Esset, Kongen og en Lille Trumf; saa begyndes med Kongen.

32. Har man Kongen, Damen og 2 Smaa i Trumf; saa begyndes med en Lille.

33. Har man Kongen, Damen, Tien og en lille Trumf; saa begyndes med Kongen, og man venter

paa, at Makkeren igjen spiller Trumf til os, paa det man, i Hensigt at stikke Knegten, eller faae den til at falde, kunde forsøge at sætte Tien paa.

34. Naar man har Damen, Knegten, Nien og en lille Trumf; saa begynder man med Damen, for at hindre Tien fra at gjøre Stik.

35. Har man Knegten, Tien og to Smaa i Trumf; saa begyndes med en Lille.

36. Har mar Knegten, Tien, Otten og en Lille i Trumf; saa begyndes med Knegten, for at hindre Nien, at gjøre et Stik.

37. Har man Tien, Nien, Otten og en lille Trumf; saa begyndes med Tien. Thi herved bliver Makkeren frit overladt, om han vil lade den gaae, eller ikke.

38. Har man Tien og 3 Smaa i Trumf, saa begynder man med at udspille en Lille.

Andet Kapitel.

Nogle særdeles Regler, som maae iagttages i Whist-Spil.

Naar man har Esset, Kongen og 4 Smaa i Trumf, og dertil gode Kort i en anden Farve; saa maa man strax tre Gange fordre Trumf, thi ellers vilde de mange gode Kort i de andre Farver blive stukne.

2. Har man Kongen, Damen og 4 Smaa i Trumf, tilligemed gode Kort i en anden Farve, saa

trumfes ud med Kongen, paa det at naar man anden Gang kommer til Udspillet, man kan fordre tre Gange.

3. Har man Kongen, Damen, Tien og 3 Smaa i Trumf, tilligemed gode Kort i en anden Farve, saa trumfer man ud med Kongen, i Haab at Knegten skal falde ved anden Gang at fordre; og man maa ikke lade det komme derpaa an, at man maaskee ved at kommt i Mellemhaanden med Damen og Tien, kunde faae 2 Stik, thi det er at befrygte, vores andre Farver maatte imidlertid blive stukne.

4. Har man Damen, Kongen, og 3 Smaa i Trumf, tilligemed gode Kort i en anden Farve, saa spiller man en lille Trumf ud.

5. Har man Damen, Knegten, og 2 Smaa i Trumf, tilligemed gode Kort i en anden Farve; saa spiller man Damen ud, i Haab, at ved anden Gang at trumfe, Tien skal falde. Men man maa ikke lade det komme derpaa an, om man maaskee med Knegten og Nien i Mellemhaanden kunde faae to Stik, men spille Trumf anden Gang.

6. Har man Knegten, Tien og 3 Smaa i Trumf, tilligemed gode Kort i en anden Farve, saa spilles en lille Trumf ud.

7. Har man Knegten, Tien, Otten, og to Smaa i Trumf, tilligemed gode Kort i en anden Farve, saa spilles Knegten ud, i Haab, at Nien skal falde ved anden Gang at trumfe.

8. Har man Tien, Nien, Otten og en Lille i Trumf, med gode Kort i en anden Farve; saa trumfes ud med Tien.

Tredie Kapitel.

Hvorledes man skal forholde sig i de fleste mislige Tilfælde, som kunde møde i Whist-Spil, affattet i Spørgsmaal og Gjensvar.

1. Hvorledes skal Følge-Kortene i Trumf spilles?

Man maa begynde med det højeste i samme.

2. Hvorledes skal Følge-Kortene i andre Farver, som ikke er Trumf, spilles?

Naar man har fem deraf, saa begyndes med det ringeste; men har man tre eller fire, saa spilles altid det høieste ud.

3. Hvorfor spiller man heller Følge-Kort end andre Farver?

Fordi dette er det sikkreste Udspil, og man derved i Almindelighed sætter sig i Baghaanden i de andre Farver.

4. I hvilke Tilfælde skal man gjøre sig Umage for, tidlig at faae Stik?

Naar man er svag i Trumf, det er, naar man ikke har flere end to eller tre i samme.

5. I hvilke Tilfælde maa man ikke haste, at gjøre Stik?

Naar man er stærk i Trumf, som er vissest i følgende Tilfælde:

Es, Konge og 3 Smaa i Trumf.

Konge, Dame og 3 Smaa.

Dame, Knegt og 3 Smaa.

Knegt, Ti og 3 Smaa.

Dame og 4 Smaa.

Knegt og 4 Smaa.

6. Naar maa man spille en Farve, hvori man har Esset?

Naar en saadan Farve kuns bestaaer af 3 Kort; anderledes er det i Trumf.

7. Naar maa man ikke udspille den Farve, hvori man har Esset?

Naar man i ingen af de andre Farver har 4 eller 5 Kort; thi Esset er en Styrke i denne Farve, hvori man er stærkest, og sætter os i Stand, naar Trumferne ere ude, at faae saadan en Farve spilt ind.

8. Hvorledes skal man spille, naar venstre eller høire Haand har faaet et Kort af Vigtighed i Velten?

Naar Esset er veltet op paa vores høire Haand, og man i Trumf kuns har Tien og Nien, og derhos Es, Konge og Dame i en anden Farve, men de øvrige otte Kort ere af ingen Værdie, saa begynder man med Esset i den Farve, hvori man har Tertie-Major. Det lærer vores Makker, at vi har Forcen i denne Farve; derpaa spilles Trumf-Ti, thi vores Makker kan maaskee have Kongen, Damen, Knegten i Trumf, eller tillige 2 Honneurer. Bestaae disse i

Kongen og Knegten, saa vil Makkeren lade Tien gaae, og siden, naar han kommer ved Udspillet, saa tager Trumf Ni det, hvorved Makkeren næsten ganske vist vil faae sin Dame hjem, dersom han sidder i Baghaanden. Paa lige Maade kan man meget indskrænke Modspillerens Fordeel, endog dersom han paa vores høire Haand fik Kongen eller Damen i Belt. Var Tien opveltet paa vores høire Haand, og vi har Kongen, Knegten, Nien og 2 Smaa i Trumf, tilligemed 8 Kort af ingen Værdie, saa spilles Trumf Knegt ud, at Tien ingen Stik skal gjøre; man beholder desuden denne Ti i sin Magt, naar man, ifald Modspilleren igjen spiller Trumf, forsøgte at finessere med Nien. Det samme er at iagttage i Henseende til den paa høire Haand opveltede Trumf Ni.

9. Naar kan man, som en anden Spiller, sætte Kongen, Damen, Knegten eller Tien paa, eller ikke?

Har man i en Farve Kongen og et lidet Blad, og Modspilleren paa høire Haand spiller saadan en Farve ud, saa maa man ikke sætte Kongen paa, undtagen saa var, at det var nødvendigt for os, at komme i Udspillet. Thi en god Spiller bringer sjelden en Farve ud, hvortil han selv har Esset, da han, naar Trumferne ere ude, derved endnu kan gjøre sit Spil godt. Samme Forsigtighed er nødvendig ved en, med et lille Kort besat Dame, ligeledes ved Knegten og Tien, da man, ved at sætte en af disse sidste paa, for meget vilde forraade, at man er svag i Farven.

10. Hvorfor maa man, naar en Farve, hvori man kuns har Damen, Knegten og Tien, anden Gang spilles, sætte Damen, Knegten eller Tien paa?

Paa det at Esset eller Kongen, om en af disse to endnu er inde, maa komme ud.

11. I hvilke Tilfælde maa man overtrumfe sin Modspiller, og i hvilke Tilfælde ikke?

Naar man er svag i Trumf, saa maa man overtrumfe, men er man stærk deri, saa kastes et slet Kort til.

12. Hvorfor skal man, saa meget mueligt, holde paa Forcer i Modspillerens bedste Farve?

Fordi man, naar alle de høje Kort ere bortspillede, og Modspilleren eller hans Makker endnu har den sidste Trumf, staaer Fare for, at tabe 3 Stik, i det man gjør sig Umage for at vinde 1.

13. Hvorfor maa man, naar Modspilleren paa høire Haand udspiller en Farve, hvori man har Es, Konge og Dame, heller sætte Esset, end Damen, paa?

Fordi det blinder Spilleren, som i dette Tilfælde maa være os saa vigtigt, at man ikke maa agte, om vores Makker tillige bliver blindet.

14. Naar er det raadeligt, at lade sig mærke med, i hvilken Farve man er stærkest?

Naar man har mange i en Farve, og spiller Trumf ud, for at faae denne Farve indspilt; saa kan man give tilkjende, at man ønskede bemeldte Farve udspilt. Men er man stærk i alle Farver, saa har man ikke nødig at tilkjendegive hvori man er stærkest.

15. Hvorfor spiller man i to Farver, hvori man har lige mange Kort, heller dem ud, hvoraf den højeste er Kongen, end dem, som begynder med Damen?

Fordi det forholder sig som 2 til 1, at Modspilleren paa venstre Haand ikke har Esset. Men spiller man den Farve ud, i hvilken man har Damen, saa kan man vedde 5 imod 4, at en af to, enten Esset eller Kongen, er paa bemeldte Modspillers Haand, følgelig gaaer Damen forloren og man spiller sig til Skade.

16. Hvorfor spiller man heller ud i en Farve, hvori det højeste Kort er Damen, end en anden, hvori Knegten er det højeste?

Af samme Aarsag, som under foregaaende Spørgsmaal er meldt?

17. Hvorfor kaster man af en Farve, hvori man har de 4 højeste, det bedste til?

For at give Makkeren Underretning om vores Spils Beskaffenhed.

18. Hvorledes skal man være sin Makker behjelpelig, at han i den Farve, hvori han har meest, kan faae saa mange Stik som muligt?

Først maa man ikke uden Nødvendighed skille ham ved sine Trumfer; dernæst, dersom man har ringere Kort i en Farve end Makkeren, søge at faae ham i Udspillet, ved at kaste de højere Kort til.

19. Hvorledes skal man spille, naar paa vores højre Haand Damen kommer i Velten, og man har Esset, Tien og en Lille, eller Kongen, Tien og en Lille i Trumf, men Modspilleren paa højre Haand spiller Knegten ud?

Man maa lade den gaae, thi derved kan man let faae et Stik til Fordeel, men derimod aldrig tabe noget.

20. Der er gjort 4 Stik, og deriblandt to Gange spilt Trumf rundt; vores Makker har vel havt 3 Trumfer, men deriblandt ingen højere end Otten. Han spiller sin tredie og sidste Trumf, og den næste Spiller sætter Knegten paa. Der er altsaa kun Kongen imod os, da Trumf-Es og Damen er paa vores Haand. Nu spørges, skal man sætte Esset eller Damen paa?

Man maa sætte Esset paa; thi det forholder sig som 9 til 8, at Kongen er paa den sidste Spillers Haand. Sætter man Kortenes Antal ned til 2; saa kan man vedde 2 imod 1, at Kongen vil falde til vores Es. I lige Tilfælde kan der ogsaa spilles i andre Farver efter denne Maade.

20. Sæt, man havde af en eller anden Farve kuns to Kort tilbage paa Haanden, nemlig Damen og Tien; Knegten og Nien i denne Farve ere hos Modspillerne; vores Makker spiller denne Farve ud, Modspilleren paa høire Haand sætter Nien paa, og beholder altsaa kuns eet Kort tilovers. Her spørges, om man skal sætte Damen eller Tien paa?

Damen: thi, at Modspilleren paa venstre Haand har Knegten, forholder sig som 2 til 1. I alle lige Tilfælde maa man spille efter denne Regel.

22. Hvor sandsynligt er det, at man hos den, som i Whistspil har givet Kortene, kan formode 4 eller flere Trumfer?

At han har 4 eller flere Trumfer, forholder sig som 232 til 165.

Fjerde Kapitel.

Nogle Anviisninger, hvorledes man i Whistspil kan hjelpe Hukommelsen, tillige med nogle særdeles Tilfælde.

1. Man sætter af hver Farve, som man har paa Haanden, de ringeste Kort til den venstre Haand, og bliver saaledes ved med de øvrige efter Ordenen til den høire Haand. Man gjøre det ligeledes med Trumferne, og sætte dem paa venstre Side af alle andre Farver.

2. Finder man under Spillets Fremgang, at man af en eller anden Farve beholder de bedste Kort tilbage, saa sætter man dem paa venstre Side af Trumferne.

3. Men seer man, at man maa lægge Mærke til de næst højeste Kort, saa sætter man dem paa høire Side af Trumferne.

4. Er det det tredie højeste Kort, som man især maa lægge Mærke til, saa sætter man et ringe Kort af samme Farve imellem Trumferne og bemeldte højeste Kort; men begge Trumferne ved høire Haand.

5. At man kan erindre sig sin Makkers første Udspil, saa stikker man et ringe Kort af samme Farve midt iblandt Trumferne; men har man kuns Trumf,

saa sætter man bemeldte Kort paa venstre Side af Trumfen.

6. Naar man har givet Kortene, saa sætter man den opveltede Trumf paa høire Side af alle de øvrige Trumfer, og spiller den ud saa silbig som muligt, at Makkeren, forsikkret om at den endnu er paa vores Haand, kan rette sig derefter med sit Spil.

7. For at bemærke sig, hvilken af Modspillerne der har Renonce, og i hvad Farve det er, kan følgende Anviisning tjene: Sæt, de to Farver, som i vores Spil sidde paa høire Haand, forestille vores Modspillere, efter den Orden, som de sidde os paa høire eller venstre Side.

Naar man nu formoder, at en af vores Modspillere har renonceret sig en eller anden Farve, saa stikker man et ringe Kort af en saadan formeentlig Renonce iblandt de Kort, som skulle forestille Modspilleren. Herved gjør man sig et Mærke, ikke allene at der maaskee overhovedet er en Renonce, men og, i hvilken Farve det er skeet. Træffer det sig nu, at den Farve, som skal forestille Modspilleren, der har renonceret sig, just er den samme hvori Renoncen er, saa ombytter man denne Farve med en anden, og heriblandt stikker et ringe Kort af den Farve, hvori Renoncen er; men har man ogsaa ingen flere deraf, saa vender man et andet Kort, kuns ikke en Ruder, forkeert, og sætter det paa bemeldte Plads.

8. Ligesom man kan mærke sig hvad vores Makkers første Udspil var, saa kan man ogsaa gjøre sig et Tegn for at erindre, hvilken Farve vores

Modspiller først har udspilt. Man stikker til den Ende den af Modspillerne udspilte Farve, hver i den Plads, som skal forestille Modspilleren, eftersom han sidder os paa høire eller venstre Haand; har man allerede bestemt andre Farver til at forestille dem, saa ombytter man disse Farver med dem, hvori hver har gjort sit første Udspil.

Paa lige Maade kan man bære sig ad, om man agter det fornødent, at erindre sig Modspillerens første Udspil, for at have et Mærke paa en formodentlig Renonce.

Femte Kapitel.

Lovene for Whistspil.

1. Spiller en af de Spillende et Kort ud, naar Touren ikke er til ham, saa har hver af Modspillerne Frihed, at forlange det udspilte Kort tilgivet paa hvad Tid i Spillet han finder for godt; kuns maa den, som har det, ikke derved tvinges til, at fornægte en Farve. Eller naar en af Modpartiet er i Udspillet, kan han forlange af sin Makker, at nævne den Farve, som han vil have udspilt. Den nævnte Farve maa altsaa spilles, naar Makkeren har den.

2. Man kan ikke paastaae Farvens Fornægtelse straffet, førend Stikket er omvendt, og lagt hen af Haanden, eller indtil den, som har fornægtet Farven, eller hans Makker, paa nye har udspilt.

3. Naar nogen har svæget Farven, kan Modpartiet marqvere 3 Points; og havde, denne Straf uagtet, det Partie, som har sveget Farven, vundet, saa gjelder det dog ikke, og de tør kuns marqvere 9. De saaledes til Straf for Farvens Nægtelse marqverte 3 Points have Fortrinet for alle andre marqverte Points.

4. Ingen maa spørge sin Makker om noget, som kan give den ene Oplysning om hvilke Kort den anden har paa Haanden. Staaer Partiet saaledes, at man kan melde det ud ved Honneurer, maa herom spørges, forinden det første Stik er complet, dog maa ingen spørge sin Makker om han kan svare, førend Touren, efter Stikkets Gang, kommer til ham. Naar Overtrædelse heraf finder Sted, kan Modpartiet fordre, at der skal gives paa nye.

5. Naar et Makkerskab har 8 Point og een af Makkerne, som har to Figurer, spørger sin Makker om denne kan svare, d. e. om han har een Figur, men denne ikke vil svare, endskjøndt han kan, og Spillet altsaa bliver spillet, saa kan det Makkerskab, hvoraf den ene Makker saaledes har spurgt, men den anden ikke har villet svare, ikke i det Spil vinde Partiet ved Honneurerne, men skal for at vinde, have to Træk; faae de ikkun eet eller slet intet Træk, komme de til at staae paa 9.

6. Naar den opveltede Trumf allerede er seet, kan de Honneurer, som der maaskee have været i forrige Spil, ikke mere marqveres; undtagen saa var, at man allerede forud havde meldt dem.

7. Naar nogen skiller et Kort fra de øvrige, staaer det enhver af Modspillerne frit, at nævne saadant Kort, men hàn maa træffe det rette, og kunne bevise Adskillelsen.

Men nævner han det urette Kort, saa har hver af Modspillerne Ret engang i det forehavende Spil at forlange, at det højeste eller ringeste Kort i en eller anden Farve skal gives til.

8. Hver maa lægge sine Kort for sig; gjør han det, og en af Modspillerne blander sine Kort med hans, saa har Makkeren Ret til at forlange, at hver skal lægge sine Kort for sig, men ikke at spørge, hvem der har udspilt dette eller hiint Kort.

9. Naar en fornægter Farven, men melder det, førend Kortene ere omvendte; saa ere Modspillerne berettigede til at forlange, at han i den udspilte Farve, efter som de finde for godt, giver enten det højeste eller ringeste Kort til; eller de have Valget, til hvad Tid det behager dem, at udfordre det allerede udspilte Kort; kuns at derved ingen Farves Fornægtelse skeer.

10. Naar ved Kortgiven et Blad bliver omvendt, saa staaer det Modpartiet frit at bestemme om der skal gives paa nye igjen. Men er en af dem selv Skyld i Forseelsen, saa har den Valget, som har givet.

11. Naar et Es, eller et andet Kort i en Farve bliver udspilt, og den sidste Spiller giver til, førend Touren er til ham: saa kan hans Makker, enten han nu har Renonce i den udspilte Farve eller ikke, hverken trumfe, eller paa anden Maade

overstikke, naar han uden at nægte Farven, kan lade Stikket gaae.

12. Naar i Spille-Kortene et Blad ligger omvendt, maa der gives paa nye igjen, undtagen naar det er det sidste Kort.

13. Saa længe Kortene blive givne, maa ingen af de Spillende optage sine Kort og besee dem. Skeer det, og der bliver forgivet, saa giver den samme Person anden Gang; bliver under Kortgiven et Blad omvendt, saa kan man ikke forlange, at der skal gives paa nye.

14. Naar et Kort bliver udspilt, og en af Modspillerne giver til forinden hans Tour, maa hans Makker ikke gjøre Stikket, dersom han kan lade være, uden at fornægte Farven.

15. Hver maa see til, at han faaer sine 13 Kort; har han kuns faaet 11, og mærker det ikke førend allerede adskillige Stik ere gjorte, men de øvrige Spillere have deres tilbørlige Antal Kort; saa er det forehavende Spil derfor ikke ugyldigt, og den som spiller med 12 Kort, er desuden underkastet Straf for Farvens Fornægtelse, dersom han virkelig har fornægtet den. Men skulde en af de andre Spillere have 14 Kort, saa gjelder Spillet slet ikke.

16. Dersom nogen, i Tanke at have tabt Partiet, lægger sine Kort aabenlyst paa Bordet, men hans Makker ikke vil give sig, saa har Modspillerne Magt at forlange, at hvert af de opviste Kort skal udspilles til hvad Tid dem behager, kuns at ingen Farves Fornægtelse derved foraarsages.

17. A og B ere Makkere imod C og D. A spiller Kløver ud, B giver til førend Modspilleren C. I dette Fald har D Ret at give til førend hans Makker C, da B har spillet uden for sin Tour.

18. Naar En er vis paa, selv at kunne gjøre alle Stikkene, saa kan han opvise sine Kort. Men er der blandt hans Kort noget, som han ikke kan faae hjem, og han har opviist det, saa udsætter han sig derved for den Straf at enhver af Modspillerne kan udfordre hans Kort til hvad Tid de behage.

19. Saa længe Spillet varer, maa ingen sperge sin Makker, om han har udspilt en Honneur.

20. A og B ere Makkere imod C og D. A spiller Kløver ud, C kaster Spader til, B sætter Kløver Konge paa, og D giver Kløver til; C tilstaaer førend Stikket er omvendt, at han skal bekjende Kløver. Nu sporges hvad Straf her finder Sted. B kan tage sine Kort igjen, D ligeledes, og A og B have Ret til at tvinge C til at sætte det højeste eller ringeste Kort paa i den udspilte Farve.

21. Dersom nogen, naar Partiet staaer marqveret til 8 taler til sin Makker, angaaende Melden, og denne svarer; begge Modspillerne derpaa kaste deres Kort op, men deraf sees, at Modpartiet ikke kan regne 2 i Honneurs; saa kan de raadføre sig med hinanden om der skal gives paa nye, eller det forehavende Spil skal beholde sin Gang.

22. Svarer nogen, og han dog ikke har nogen Honneur paa Haanden, saa maa Modspillerne være paa Raad med hinanden, om der skal gives paa nye eller ikke.

23. Midt i Partiet maa man ikke tage et friskt Spil Kort, undtagen saa var, at alle Spillere deri vare enige.

24. Den, som har givet, maa lade den opvendte Trumf ligge tilsyne paa Bordet saa længe, indtil Touren kommer til ham at spille. Men efter at han har stukket en saadan Trumf iblant sine Kort, saa maa ingen mere spørge, hvad Kort der er opvendt, men nok, hvad Farve der er Trumf. Grunden til denne Lov er, at Giveren ikke skal nævne det urette Kort, som ellers kunde skee.

Boston eller Boston-Whist.

Dette Spil er fornemmelig bekjendt i England og Rusland, men ogsaa tildeels i Tydskland og Danmark. Det hentyder paa den engelsk-nordamerikanske Krig, og Boston er, som bekjendt, den Stad hvor Fjendtlighederne først toge deres Begyndelse. Concordia, nemlig de tretten forenede Stater, var Revolutionens Resultat. I Henſigt til de ſtigende Beter, og deri, at En ſpiller imod de øvrige, og nævner Farven ſom ſkal være Trumf (atout) har Boſton Lighed med l'Hombre; men i Preferencen og Surpreferencen kommer det overeens med Favorite og Preference i Qvadrille; den øvrige Form er ligeſom Whiſt. Det er visſelig det moerſomſte af alle Spil; det udfordrer Opmærkſomhed, og vedligholder den, har ſærdeles megen Afvexling, og lader for det meſte ſelv Spilleren Frihed til at beſtemme ſin Skjebne.

Det ſpilles af Fire, ogſaa af Tre, men da den førſte Maade er den ſædvanligſte, ſaa ville vi begynde med den.

Det ſpilles med et fransk Spil Kort ligeſom Whiſt, og Kortene gjelde efter deres naturlige Følge, ſaaledes at Esſet er det høieſte og Toen det ringeſte Kort.

Man ſpiller enten dette Spil, ligeſom l'Hombre, med Stambeter og ſtigende Beter, eller ogſaa med Indſatſer ſaaledes, at enten ſætter Kortgiveren dobbelt mod de andre Spillere, eller og Kortgiveren ſæt-

ter Indsatsen allene; saameget Indsatsen eller Remisen udgjør, maa den, der taber sit Spil, sætte til.

Man giver Kortet, enkelt eller og to, i det højeste 3, efter enhver Givers Godtbefindende, saaledes at enhver Spiller faaer 13 Kort, som ikke maa besees, førend Kortet er givet reent om. Der tages af paa Kortgiverens høire Haand, og Kortet gives til venstre.

Under Givningen blander den, som sidder lige over for Giveren, det andet Spil Kort, og giver det til sin Sidemand paa høire Side forkeert til at aftage. Den Farve, som ved denne Aftagning kommer til at ligge øverst, er ved ethvert enkelt Spil Preference, og den anden sorte eller røde Farve er Surpreference. Naar altsaa f. Ex. Pique bliver aftaget, saa er Trefle Preference; bliver Carreau aftaget, saa er Coeur Surpreference. Det aftagne Kort maa ligge aabenlyst ved Siden af den, som har Forhaanden, paa det at der, under Spillet, ikke skal komme nogen Strid om Preferencerne, og man tillige derved kan have et Tegn paa hvem der skal give. Den, der har Spil i Preferencefaren, har Forettighed til Spil i den Spillemaade, en anden i simpel Farve har Spil i; Supreference afslaaer ligeledes baade simpelt Spil og Preferencen i enhver Spillemaade. Naar to Spillere have eet og samme Spil og begge vil spille i Preference eller Surpreference, saa har Forhaanden, om han ønsker det, fortrinlig Ret til at spille.

Kortet spilles iøvrigt ligesom i Whist.

De Spil, med hvilke Spillerne kunne overbyde hinanden ere efter deres Orden følgende:

1) Boston d. e. 5 Stik. I simpel Farve.

2) Boston i Preference.

3) Boston i Surpreference.

4) Petite Misere. Spilleren lægger et Kort fordækt ud af Haanden, og maa med de øvrige 12 ikke gjøre noget Stik. Dog er der ved alle Slags Miserer ingen Trumf, og ingen er tvungen til at stikke, naar han har ved den udspilte Farve en mindre at kaste til.

5) Grand Boston. 6 Stik. I simpel Farve.

6) Grand Boston i Preference.

7) Grand Boston i Supreference.

8) Grand Misere. Spilleren maa ikke gjøre noget Stik med alle 13 Kort.

9) Petite Independence. Syv Stik. I simpel Farve.

10) Petite Independence i Preference.

11) Petite Independence i Surpreference.

12) Grande Misere forcée. Spilleren maa ligesom i Grand-Misere ikke gjøre noget Stik.

13) Grande Independence. Otte Stik. I simpel Farve.

14) Grande Independence i Preference.

15) Grande Independence i Surpreference.

16) Petite Misere ouvert. Spilleren lægger et Kort fordækt ud af Haanden, og de øvrige aabenlyst paa Bordet, og maa ikke gjøre noget Stik.

17) Petite Philadelphia. Ni Stik. I simpel Farve.

18) Petite Philadelphia i Preference.

19) Petite Philadelphia i Surpreference.

20) Petite Misere ouvert forcée. Ligesom Petite Misere ouvert.

21) Grand Philadelphia. Ti Stik. I simpel Farve.

22) Grand Philadelphia i Preference.

23) Grand Philadelphia i Surpreference.

24) Grand Misere ouvert. Spilleren maa med alle 13 oplagte Kort ikke gjøre noget Stik.

25) Petite Souveraine. Elleve Stik. I simpel Farve.

26) Petite Souveraine i Preference.

27) Petite Souveraine i Surpreference.

28) Grand Misere ouvert forcée. Ligesom Grand Misere ouvert.

29) Grande Souveraine. 12 Stik. I simpel Farve.

30) Grande Souveraine i Preference.

31) Grande Souveraine i Surpreference.

32) Concordia. 13 Stik. I simpel Farve.

33) Concordia i Preference.

34) Concordia i Surpreference.

Ved alle disse Spil spiller En mod Tre, men ved Boston, petite og grande Independence kunne ogsaa To spille sammen. Naar et af disse Spil er blevet tilsagt eller meldet, og Ingen kan overbyde det, saa melder Spilleren, i hvilken Couleur han vil spille, og siger derhos, naar han vil spille allene, at han spiller allene; siger han ikke dette, saa forudsættes det, at han vil have en Medhjælper eller

Whist. Den, som er i Forhaanden for Spilleren, erklærer først om han vil være Whist; vil han dette, siger han "Whist" og vil han ikke; siger han: "jeg passer", og Touren er da til de øvrige i den sædvanlige Orden at erklære sig. Whisten maa ved Boston gjøre 3, ved Grand Boston og petite Independence, og Grand Independence 4 Stik; imidlertid ere Spillene dog ogsaa vundne, naar begge Spillerne tilsammen gjøre ved Boston 8, Gr. Boston 10, petite Independence 11 og Gr. Independence 12 Stik. Men naar de gjøre færre, saa ere Spillene tabte; og den, som ikke gjør sine bestemte Antal Stik, maa sætte Beten, og betale Pointerne til begge Modspillerne; men den anden Spiller, som har gjort sine Stik, vinder og taber intet. Men havde begge Spillerne ikke gjort deres Stik, som f. Ex. Hovedspilleren havde kun fem; men Medspilleren kun tre, saa betaler enhver til een Modspiller Pointerne og Beten betale begge tilsammen; ligesom de, naar de f. Ex. i petite Independence gjøre 11 Stik tilsammen, dele Beten, og enhver af dem faaer Pointerne betalt af den ene Modspiller. Dog spiller man undertiden ogsaa saaledes, at Spilleren, ligesom og Whisten, faaer en Bete for hvert Understik, eller hvert Stik han kommer til at mangle i de, som udfordres til det angivne Spil, eller man fastsætter i denne Henseende en Grændse for Beternes Antal, f. Ex. til 2 Beter. Men herom maa iforveien træffes Overeenskomst.

Saafremt ingen af Spillerne har noget Spil, bliver det en Tilpas, og Kortet gives da paa nye af Forhaanden; dog vedtager man i saadant Tilfæl-

de undertiden at spille generelle Misere, saaledes, at den, eller de der faaer de fleste Stik, sætter en Bete, og den, der ingen Stik faaer, erholder den gaaende Bete betalt; iøvrigt betales ved generelle Misere intet for Spillet af den, der sætter Bete; den der vinder en Bete, faaer ei heller nogen Betaling for Spillet af de Andre. Ved generelle Misere kommer det saaledes fornemmelig an paa, at undgaae at faae de fleste Stik.

Pointerne blive regnede efter Anfallet af Stikkene, efter Spillets Art, og efter Honneurerne.

Es, Konge, Dame, Knegt i Trumf ere Honneurer; naar Spilleren har 3 af dem, saa tæller han to Honneurer; men har han dem alle fire, saa tæller han fire Honneurer. Naar der spilles med Whist, saa tæller Spillerne deres Honneurer tilsammen, saavel naar Spillet vindes, som naar det tabes.

Naar der gjøres Overstik eller flere Stik end, der udfordres til det angivne Spil, bliver disse beregnede med til Spillernes Fordeel. Ligeledes regnes Understik eller de Stik Spilleren faaer under det angivne Antal, til Modspillernes Fordeel. Saavel de angivne Stik, som og Overstikkene eller Understikkene samt Honneurerne regnes sammen.

Tabellen A ligger til Grund for Betalingen. Til nærmere Oplysning herom, maa følgende bemærkes:

De i denne Tabel anførte Tal ere ikke Fischenes eller Markernes Antal, men de Tal, med hvilke de sammenlagte Points, som Spillet beløber sig til, blive multiplicerede; den Sum, som herved da udkommer, reduceres til Tiere, saaledes at hver Tier

udgjør en Fische eller Mark. Fem eller derover regnes for en Tier. Dog ere for Miseterne Fischenes eller Markernes Antal anførte. For det Tilfælde, at man aftaler, ikkun at spille med de i Tab. B. benævnte Spillemaade, er det Brug at beregne Betalingen for Spillet efter de Tal som i denne Tabel ere anførte.

Den højeste Bete bliver først afspilt.

Hvem som har mældet et mindre Spil end han har, kan ikke selv forhøje det, naar han ikke bliver overbuden af Andre.

Hvem som passer, kan siden ikke spille andet end Whist.

Naar en Spiller lægger sit Kort op i den Mening, at Spillet nødvendigen enten maa være vundet eller tabt, giver han derved Modspillerne Rettighed til at bestemme den Orden, i hvilken han skal spille sine Kort og give dem til.

Er det en Modspiller, som saaledes oplægger et eller flere Kort, saa sætter han selv en saa stor Bete, som den er, hvorom der spilles, og Spilleren har vundet Spillet og erholder altsaa den gaaende Bete.

Kaster en Spiller sit Spil op som tabt, saa sætter han Bete, om det endog befindes, at han ville have kunnet vindet Spillet.

Man er ikke forpligtet til at stikke en Renonce med Trumf; men man maa tage sig nøie ingt for at fornægte Farven, eftersom man i dette Tilfælde er forpligtet til at godtgjøre Beten, og at betale Spilleren de fulde Points som om han havde vundet sit Spil, og Modspillerne som om Spillet var tabt.

Intet gjort Stik maa eftersees, naar der er bleven spilt ud paa nye.

Naar En, som det ikke tilkommer, har udspilt, og Stikket er omvendt, saa har det sit Forblivende derved.

Naar Kortet er forgivet, eller et Kort ligger forkeert, saa maa der gives om igjen.

Naar det, efterat der er udspilt befindes, at Kortene ere urigtige, kommer dette ikke Spilleren til Skade; men er det Spillerens egne Kort, som ere urigtige, saa betaler han Spillet og sætter Bete.

Boston af Tre spilles ikke med det hele Spil; men alle Carreau tages ud, undtagen Esset, Kongen og Damen, og af de øvrige Farver alle Toerne. Derfor faaer nu enhver Spiller ligeledes 13 Kort, kun ere der tre Trumfer i Carreau og i øvrige Farver kun tolv. Der finder ei heller Whist Sted.

Carreau er bestandig Surpreference, og den aftagne Farve er Preference. To Figurer af Carreau ere to Honneurs, alle tre Figurer ere fire Honneurs.

Miseres bliver betalt engang saa høje som ved Boston af Fire. Men Misere-Spilleren spiller aldrig med, naar det spilles af Tre; men naar han har Forhaanden, saa spiller den ud, som sidder ham nærmest.

For Resten er Spillet af Tre, aldeles ligesom Spillet af Fire, kun er Calculen forskjellig. Men at ville udlade sig vidtløftigere over dette, saavelsom Raison til at spille, og Spillets Fiinheder, vilde blive alt for vidtløftigt her at anføre.

A.

Stik.		Multipl. Simpel Farve.	Prefer.	Surprefer.
5.	Boston	2.	3.	4.
	Petite Misere		3 Fisches.	
6.	Gr. Boston .	4.	6.	8.
	Gr. Misere		6 Fisches.	
7.	Pet. Independence .	6.	9.	12.
	Gr. Misere forceé .		9 Fisches.	
8.	Gr. Independence	8.	12.	16.
	Pet. Misere ouverte		12 Fisches.	
9.	Pet. Philadelphia .	12.	18.	24.
	Pet. Misere ouv. forceé		18 Fisches.	
10.	Gr. Philadelphia	16.	24.	32.
	Gr. Misere ouverte		24 Fisches.	
11.	Pet. Souveraine .	24.	36.	48.
	Gr. Misere ouv. forceé		36 Fisches.	
12.	Gr. Souveraine	32.	48.	64.
13.	Concordia .	64.	96.	128.

Slem med Whist . 10 Fisches.

Slem uden Whist . 20 Fisches.

B.

Stik.	Multipl. Simpel Farve.	Prefer.	Surprefer.
5. Boston	1.	2.	4.
Petite Misere	4 Fisches.		
6. Grand Boston	2.	4.	8.
Gr. Misere .	8 Fisches.		
7. Pet. Independence . .	3.	6.	12.
Gr. Misere forcée .	12 Fisches.		
8. Gr. Independence .	4.	8.	16.
9. Pet. Philadelphia	6.	12.	24.
Pet. Misere ouverte .	16 Fisches.		
10. Gr. Philadelphia	8.	16.	32.
11. Pet. Souveraine	12.	24.	48.
Gr. Misere ouvert. .	32 Fisches.		
12. Gr. Souveraine	16.	32.	64.
13. Concordia .	32.	64.	128.
Slem med Whist . 10 Fisches.			
Slem uden Whist . 20 Fisches.			

Mariage.

Dette spilles med 36 Kort, nemlig fra Esset af til Sexen, saa at Toen, Treen, Firen og Femmen i alle Farver er bortkastede. Hertil udfordres to eller 3 Personer.

Naar Kortet er blandet og aftaget, gives hver af de Spillende 6 Kort, tre ad Gangen; derpaa lægges Trumf op.

Forhaanden spiller da ud, hver tager sine Stik til sig; den som stikker, tager hver Gang Kort op af Stammen, og den, som først kan tælle Hundrede og Eet, har vundet. Esset gjelder 11, Tien 10, Kongen 4, Damen 3, Knegten 2, de øvrige gjelde intet.

Det kaldes Mariage, naar man har en Konge og Dame i een Farve, og tæller derfor 20 forud; men er det i Trumf, tælles 40.

Ingen kan melde Mariage førend han har faaet et Stik hjem, ei heller kan meldes Mariage efterat Stammen er optagen af Bordet.

Esset er det høieste og stikker Kongen, denne igjen Damen, o. s. v. Trumf stikker alt.

Den, som siger sig først ud uden at tælle, har vundet, naar det ved Eftertællen befindes saaledes, endskjøndt en anden ogsaa havde sit fulde Tal.

Polsk-Pas.

Hertil udfordres, naar der er 4 Spillere, i alt 24 Kort; nemlig: Es, Konge, Dame, Knegt, Ti og Ni i alle Farver.

Først forenes man om, hvor høit man skal spille, og den, som giver, sætter den hele Sum ind i Potten.

Naar Kortet er blandet og taget af, gives hver 5 Kort, nemlig 2 og 3; og Trumf oplægges. Den, som giver, kan tage Trumfen, men saa er han forbunden at spille i den Couleur, og førend der udspilles, skal han lægge et Kort fra sig isteden for den tagne Trumf.

De bedste Stikkere i Spillet ere: Kløver-Knegt, Spader-Knegt, Hjerter-Knegt, og dernæst Ruder-Knegt, siden Eset, og ned efter i den Farve, som er Trumf.

Den, som har Forhaanden, har først Frihed at sige, om han vil spille eller ikke, siden de andre efter deres Orden. Have de alle passet rundt engang, kan Forhaanden endda spille i det, som er Velt, men de andre ikke. Dog staaer det ham ogsaa frit for, at vælge en anden Farve til Trumf; samme Rettighed have de andre, naar Forhaanden anden Gang passer, og Touren er til dem. Passe de alle 2 Gange, sættes der paa nye ind, og gives igjen af den anden, og saa fremdeles af den tredie og fjerde rundt om, indtil nogen vil spille.

Den, som faaer de to første Stik, har vundet, saafremt en anden ikke faaer tre. Men, kan den, som spiller, hverken faae 3 Stik, eller først faae 2, saa at de andre ere fordeelte, er han Bete, og det paa dobbelt saa meget, som der er i Potten, og den, som fik de udfordrende Stik, vinder.

Den, som faaer 2 Stik hjem, og ved Udspil af det 3die, siger la vola, og faaer alle 5 Stik, bekommer saameget til af Medspillerne, som Indsatsen er, hvorom der spiltes; men lykkedes det ham ikke at vinde alle Stikkene, bliver der en Ompasning, og han faaer intet af det, som var at vinde.

Byd.

Til dette Spil udfordres 36 Kort, nemlig fra Esset af indtil Sexen. Syv Personer, men ogsaa færre, kunne derudi spille.

Naar Kortet er blandet, tages det af af den, som sidder paa Kortgiverens høire Haand. Derpaa gives det til venstre rundt om, 5 Kort til hver, nemlig 3 og 2. Men det er ingen af de Spillende tilladt, at see under Stammen eller noget Kort i samme.

Den, som sidder paa Giverens venstre Haand, spiller først ud, og hver af de andre giver til efter deres Orden. Men ingen maa lægge til, eller fremvise sit Kort i Utide.

Hver Spiller lægger sit Kort til hos sig selv, at den enes Kort ikke forvildes af den andens

Den, som faaer 4 Stik, har Frihed at byde, og de andre, som ville byde med ham, maa ikke byde, meer end han. Naar de alle, som ville, have budet, fremviser Byderen sit 5te Kort, og den, som høiest stikker samme, har vundet.

Den, som i sidste Spil fik først Kort, er Giver til det følgende. Naar der gives feil, blandes Kortene og gives paa nye.

Der maa ikke tales under Spillet, thi ellers forvirres det; Orden er det fornemmeste, som skal gjøre, at Spillet er til Plaisir.

Den ene Spiller maa ikke raabe den anden, hvorledes han skal spille; hver skal have sin egen Villie, og ingen bør stode sig over en andens Spillemaade, naar han har spillet efter Reglerne, enten det falder ud til Fordeel eller Skade.

Det er enhver af Spillerne tilladt, at holde op, og gaae fra Spillet, naar han vil.

Fem-Kort.

Dette Spil kan spilles af syv Personer, og dertil udfordres 36 Kort fra Esset til Sexen.

Her iagtages de samme Regler, som udi Byd, med den Forskjel, at her i er Forveien bestemt, hvor-

meget der spilles om; og det 4de Stik giver den Fordeel, at det 5te Kort bliver det, som vindes paa, om ingen kan stikke det; men den af Spillerne, som kan stikke det højest, har vundet.

Hanrey.

Hertil udfordres 36 Kort fra Esset til Sexen. To, tre til fire Personer spille bedst her sammen.

Kortet blandes vel, men tages ikke af. Hver faaer 3 Kort, og derpaa oplægges Trumf, som har den Gyldighed, at et Kort af den Farve, kan stikke alle andre Kort.

Naar der ere allene 2 Spillere, udspilles til Kortgiveren, kan han ei stikke enten med Trumf eller et højere Kort i den udspilte Farve, maa han tage det op, og den anden spiller ud igjen, indtil det stikkes.

Man skal stedse have 3 Kort paa Haanden, saa længe der ere nogle i Stammen, derfor tager den et op, som stikker, og derpaa Udspilleren, og saaledes vedblive de, indtil ingen flere Kort ere tilbage i Stammen.

Ere der 3 til 4 Spillere, spiller den, som fik først Kort, til den, som fik Kort næst efter ham, kan han ei stikke tager han det op; men stikker han, gaaer det til den næste Spiller, og han skal stikke

den sidste Stikkeres Kort, hvis ikke, tager han dem allesammen op, og der udspilles til ham igjen, indtil han stikker.

Den, som beholder ved Slutningen det sidste Kort paa Haanden, om han end kan stikke dermed, har tabt.

Dette Spil spilles ogsaa med den Forandring at hver Spiller beholder sine Stik hos sig selv, og da iagttages, stedse at stikke med det bedste Kort, man har paa Haanden. Naar Stammen er optagen, beholder hver hvad Kort han har paa Haanden, tager sine Stik op, og paa nye begynder Spillet. Den, som sidst stak, spiller først ud, og Trumf stikker her som tilforn. To, tre, fire Kort kan udspilles paa eengang, naar de ere lige, saasom 2, 3, 4 Sexer, Syver, og saa fremdeles, hvortil man ogsaa kan føje et andet Kort, som f. Ex. udspiller jeg fire Sexer, kan jeg lade en Konge, eller Dame eller andet Kort følge med, for at blive af med de enkelte; kunne de ikke alle stikkes maae de ustukne optages, og den første Udspiller kommer igjen. Den, som beholder det sidste Kort paa Haanden, har tabt.

Dette spilles bedst af 2 Personer, og kaldes, til Forskjel fra det simple Hanrey, Lang Hanrey.

Hundrede og Eet.

Til dette Spil udfordres 36 Kort fra Esset til Sexen; det spilles bedst af 2 Personer.

Naar Kortet er blandet og aftaget, gives det, 3 Kort til hver, og derpaa lægges Trumf op. Den, som først kan tælle Hundrede og Eet af sine bekomne Stik, har vundet.

Esset er det højeste, og gjelder 11, dernæst Tien gjelder 10, Kongen 4, Damen 3, Knegten 2; de andre gjelde intet til at tælle med. For det sidste Stik regnes 10 aparte.

Trumf kan stikke alle Kort, naar man ikke har noget af den udspilte Farve.

Den, som stikker, tager op af Stammen, saalænge der ere nogle.

Styr-Volt.

Hertil udfordres 4 Spillere og 48 Kort, fra Esset til Toen.

Efterat Spillerne have parret sig, og ere placerede saaledes, at Makkerne ei sidde tilsammen, men lige over for hinanden, blandes Kortet og tages af; den, som tager af, seer under, om nogen Matador er der. Er der nogen, da lægges den frem, om en

af Spillerne skulde faae Damen i den Farve, eller, i Mangel af Damen, Kongen, og kan derfor tilbytte sig Mataboren; men mere end et Kort maa ikke sees.

Hver Spiller faaer 9 Kort, 3 ad Gangen, og dernæst oplægges 2 Trumfer, som med Tien kan indvexles af den Spillende, som maatte have samme.

Den ene Makker maa ikke sige den anden sine Kort, men kuns, om han kan stikke eller ei.

Stikkerne ere først: de 5 Matadorer, nemlig: Hjerter-To, som er den bedste, dernæst Kløver-Fire, Spader-Otte, Hjerter-Ni, Ruder-Ni, og siden Esserne, Knegterne, Sexerne, Toerne, Treerne, og Firerne, af Velten.

Udspillere ere: Otter, Nier, Konger, og Damer af Velten.

Syverne i den Farve, som er Velt, ere frie Udspil og kunne ikke stikkes. Undertiden bliver det paalagt, at man ei maa gjøre Brug af dem, førend man har faaet et Stik hjem. Man spiller og Styrvolt uden at Syverne ere frie Udspil; og mange holde denne Spillemaade for fornøieligere end den anden.

De Udenvelts-Kort gjelde efter deres naturlige Orden, saa at Esset stikker Kongen, Kongen Damen, Damen Knegten, o. s. v.

Kortene have deres egne Navne, nemlig:

Esserne kaldes Styrvolter.
Knegterne kaldes Karnefler.
Sexerne kaldes Pavster.
Toerne kaldes Duzer.

Treerne kaldes Trester.
Firerne kaldes Fürhakker.
Syverne kaldes Besyver.

Otterne og Nierne i Velten, som ere Udspil, kaldes Frikort, disse kunne ikke stikkes ringere end med en Karnefel.

De udenvelts Styrvolter bruges ligeledes til Udspil, og kunne ikke stikkes ringere end med en Pavst. De andre Udspil ere Velts Konger, som ikke kunne stikkes ringere end med en Velts Duus; og Damerne ikke ringere end med en Trest.

De to Makkere, som først fik 5 Stik, have vundet, men faae de de 5 første Stik, have de gjort de andre Jan.

For Jan vindes dobbelt mod enkelt Spil.

Trekort.

Dette Spil spilles bedst af fem Personer. Til Spillet høre 36 Kort, fra Esset til Sexen.

Naar Kortene ere blandede, tages de af paa høire Haand, og gives til venstre hver 3 Kort, nemlig to og et; derefter oplægges Trumf. Den, som først fik Kort, siger, om han vil spille, dernæst den anden, og saa fremdeles hver efter sin Orden; den, som ikke vil spille, lægger strax sine Kort til Stammen.

Naar der ere 2 Spillere, kunne de spille saa lemfældig med hverandre, som de ville: dog skal Udspilleren, naar det første Stik er gjort, spille ud fra Knegten til Esset Trumf, om han har det. Esset skal strax falde, og Kongen, om Esset er i Velten.

Den, som giver Kort, skal betale til de Vindende for hvert Stik.

Den, som spiller med, og ingen Stik faaer, bliver Bete paa ligesaa meget første Gang, som Kortgiveren skal betale, og siden efter naar nogen bliver Bete, bliver Beten altid et Kortgiven større, end den mindste Bete.

De smaa Beter betales først ud, og siden efter de større.

Ingen maa passe førend hans Tour.

Ere der 3 eller 4 Spillere, spilles der strax Trumf ud første Gang, saa og anden Gang om nogen haves; har Udspilleren ei Trumf anden Gang, lægger han sit Kort fordekt, og ingen kan faae det Stik fra ham uden Trumf; det tredie Udspil skeer aabenlyst, og stikkes af den, som har bedst Kort dertil.

Billard.

Dette Spil har sin Oprindelse fra Italien, og henved hundrede Aar er dets Spillemaade meget forøget og forbedret ved de Franskes Vittighed, dog saa, at de italienske Grundsætninger ere vedblevne.

1. Efterretning om hvad som udgjør dette Spil, og de dertil hørende Instrumenter.

Et Billardbord er, som bekjendt, en jevn langagtig Firkant, som hviler paa vinkel- eller lodrette Støtter, og er overtrukket med fiint grønt Klæde, som overalt er lige udspendt, og efter de tvende hinanden modsatte længste Sider afdeelt i tre Dele. Enhver saadan Deel gjør en halv Cirkelaabning, som Hul, (Trou eller Grille), under hvilket hænger en strikket Pung, hvori de derhen spilte Kugler falde. Rundt om er en tre, fire til fem Tommer høi Bande, som er overtrukken med samme Klæde. Man spiller med Elfenbeens Kugler eller Baller, som formedelst deres Glathed have en ubehindret Gang, og hver Kugle er mærket med Punkter, efter Antallet af de Spillende. Kuglerne blive spillet enten med perpendiculair eller vinkelrette Stokke, paa hvis nederste Ende er tilføiet en Ansats, som næsten er qvamæssig, men foran lidt huul og bag til rund, eller, efter den franske Maade, med kegelformig cylindriske Stokke, hvis Basis er indvendig, for Ligevægtens

Skyld, opfyldt med Bly. Det første Slags Stokke kaldes Maas; men den anden kalder man Queue, Ital. Trucco. Naar en Bal i lige Linie fra det Sted, hvor Spilleren stod, bliver stødt næsten paa Midten, saa at den træffer lige midt paa Modspillerens for den liggende Kugle, saa kalder man det at tage fuld Ball. Træffer den paa Siden, kaldes det coupere, eller at skjære. Er Stødet saa stærkt, at Modspillerens Kugle bliver løftet fra Billardbordets Flade i Høiden, og udkastet, saa kaldes det at sprænge, Ital. Saltari Fuori.

Spillerne kunne være 2, 3, 4 til 9, og om man vil, 10 til 12. Man spiller enten efter Billardspillets almindelige Regler to, tre*) eller fire tilsammen, og det kaldes at spille Partier; eller man spiller endnu flere, saa at enhver Kugle spilles paa den, som ligger næst ved den, dette kaldes at spille a la Guerre, da der mestendeels ere 8 til 9, ja flere Spillere paa Billardbordet. Et anden Slags er Contraspillet, som har sit Navn deraf, at, da ellers den, hvis Kugle bliver spillet i et Hul, maa lade sig regne to til Tab, derimod i dette Spil regnes to til Fordeel, og naar han først naaer det Tal, hvortil Partiet er sat, f. Ex. 12, saa ansees han som Vindende. Ogsaa kaldes det at spille contra, naar to Spillende, som begge allerede have tabt Partiet, blive enige

*) Naar tre spille, er En af dem, et Parti igjennem, Konge, da han spiller ganske allene imod begge de andre; han taber eller vinder ogsaa ene. Af de to andre, som ere i Compagnie sammen imod Kongen, bliver En saa længe ved Spillet, indtil han bliver gjort, eller ikke træffer nogen Bal.

om endnu at spille et Spil om Partiepengene, saaledes at den, som taber, maa betale samme for dem begge; som f. Ex. Cajus og Sempronius har hver tabt to Partier, nu spille de Contra, og Cajus vinder, saa bliver Cajus ikke anskreven noget Partie, men Sempronius derimod fem Partier. Saaledes spiller man ogsaa Points, det er det, hvorom man spiller, hvilket kaldes Quitte ou double, det er, enten Intet eller Dobbelt. Vi ville nu anføre de ved Billard nu brugelige Spil, disse ere: 1. Blanche; 2. Quarambole; 3. Triombole; 4. Caroline; 5. a la Guerre; 6. a la Ronde; 7. Pyramide; 8. Asperto; 9. Skurremurre; 10. Polidor; 11. Bataille; 12. Republiken.

2. De fornemmeste brugelige Regler.

1. Mestendels plejer man at spille Partiet til 12 Points, og forene sig angaaende Janen, om den skal regnes og gjelde, eller ikke.

2. Naar ingen af Spillerne giver den anden noget forud, det er, naar den ene ikke lader den anden af de fastsatte 12 Points have 2, 3, 4, som vundne, forud, men begge Spillerne spille med hinanden, som de der ligegodt forstaae Spillet; saa tabes den enkelte Jan med 6, Triple med 3, og naar den anden ikke har gjort nogen Bal, saa bliver han Qvadtuple.

3. Naar en af Spillerne gjør sine 12 uafbrudt efter hinanden, saa har han Svite, (naar sligt

forud er betinget) og Modspilleren bliver Qvadruple, omendskjøndt den anden havde tællet 11 forud.

4. Dersom Partiet ikke tælles højere end til 8, saa vinder den, som gjør Svite, den enkelte Jan.

5. Af det anførte sees, at naar Spillerne ikke ere hinanden lige, men den ene giver den anden forud, maae de i Forhold hertil ligne, eller ogsaa ganske udelade Janen.

6. Naar 2 eller 3 gives forud, saa kommer man i første Tilfælde ud af Janen med 7, i andet Fald vexelviis med 7 og 8.

7. Den begynder Spillet, hvis Bal kommer længst fra Banden, naar Ballerne ere stødte par Bricole. (Par Bricole kaldes, naar Ballen støder an mod Ballen og preller af). Men bliver der givet forud, saa maa den, som faaer forud, lægge ud til at spilles paa.

8. Den, som spiller fra Salvo, maa lægge sin Bal indenfor det Sted paa Billardet, som med Søm er marqveret.

9. Ballen maa lægges ud med Queue eller Maas fra Enden af Billardbordet, saa at ingen maa avancere sin Kugle fra et andet Sed paa Billardet end det, som med Søm er marqveret. Der udenfor er det ei heller den tilladt at slaae, som skal spille fra Salvo.

10. Den, som vinder Partiet, maa lægge sin Bal ud til det følgende Spil.

11. Ligeledes maa den, som spiller Modspillerens Kugle i et Hul, eller sprænger den, lægge, som Vindende, sin Bal ud til at spilles paa; ligeledes maa ogsaa

den ene lægge ud, naar den anden spiller sin egen Kugle i et Hul, hvilket kaldes at forløbe sig.

12. Den, som spiller sin Kugle i et Hul, naar han skal lægge den ud, taber derved denne Fordeel; og den anden lægger sin ud til at spille paa.

13. Den, som lægger ud, har Frihed, saa længe hans Kugle ikke er passeret Mellemhullet, enten at tage den tilbage, eller at støde den længere ud.

14. Naar man lægger ud, maa man ikke komme med Kroppen eller Armen uden for Hjørnet af Billarden; ligesom man ogsaa under Spillet stedse maa have den ene Fod paa Gulvet.

15. Man maa ikke berøre sin Bal to Gange, thi da bliver det regnet for en Feil, og der tælles 1 Points derfor. Herved er at mærke, at naar Modspilleren har raabt touchee, saa gjelder Stødet intet, enten man saa derved feilede eller gjør Ballen. Dernæst agtes, at naar man toucherer, billarderer (billardere er, at berøre begge Kuglerne med Queue eller Maas,) spilles med den anden Kugle isteden for sin egen, kan man igjen lægge ud.

16. Den, som i Spillet ikke træffer den andens Kugle og støder forbi, taber 1, som den anden regner sig til Fordeel. Dersom han berører eller opholder Kuglen, naar den løber tilbage, taber han endnu 2, da den kunne have været en Forløber.

17. Den, som spiller den andens Kugle i Hullet, vinder 2; men gaaer hans egen Bal i med, taber han 2.

18. Den, som spiller den andens Kugle i et Hul, maa ikke hindre sin egen paa Billardet løbende

Bal i Gangen, eller støde til den; ellers vilde han tabe 2, da han maaskee kunde have forløbet sig, om han enten ikke havde berørt eller opholdt den.

19. Den, som ikke spiller sin Kugle saa langt, at den kommer til at staae den andens Kugle i en lige Linie paa Siden og ikke naaer den, taber 2; og dette kaldes non passee.

20. Naar En i Stødet glider af sin Kugle med Instrumentet, saa bliver det ham regnet 2 til Tab, omendskjøndt Kuglen bliver liggende stille, da han dog har havt det Forsæt at støde; men har han slet ikke rørt Kuglen, saa kan han støde igjen, ogsaa kan han, om han vil, sige til den anden, à qui, det er, den anden maa lægge ud igjen.

21. Den, som ikke træffer den andens Kugle, hvorpaa han skulde spille, og derved bringer sin egen Kugle i Hullet, forløber sig og taber 3. Paa nogle Steder kalder man dette en Schweizer.

22. Den, hvis Kugle, naar der skal spilles paa den anden Balle, allerede paa Veien dertil kommer i et Hul, eller springer ud af Billardet, taber 4 paa engang.

23. Den, som billarderer, taber 1, og naar Modspilleren her erindrer det, saa kan Stødet, om det var nok saa lykkeligt, dog intet gjelde, men den Vindende lægger ud.

24. Den af Spillerne, som forvexler sin Bal med den andens, taber 1, og den anden maa lægge ud.

25. Den, som enten ved at støde paa Billardbordet, eller ved at blæse paa Kuglen, vil forhindre Kuglen i sin Gang, taber 2.

26. Medens Spillet varer, maae Kuglerne hverken borttages eller berøres, med mindre de Spillende derom ere blevne eenige. Begge Dele blive regnet som en Feil, og der tabes 1 derfor. Men skeer det af En, som ikke spiller med, saa maae Kuglerne lægges paa deres forrige Sted igjen.

27. Den, som bringer Modspillerens Bal ud af Billardbordet, han sprænger samme, og vinder 2 derved. Men sprænger han sin og Modspillerens Kugle paa eengang tillige; saa taber han 2. Men bliver Ballen staaende paa Banden af Billardet, saa tabes intet, da den gjerne kan spilles fra det Sted af; men skulde den anden spille efter ham, som saaledes sprængte, saa taber han 1.

28. Skjøndt den eengang sprængte Bal berører En, som staaer ved Billardet, og derved kommer tilbage igjen paa Billardbordet, er den dog tabt. Men støder den paa noget Livløst, som til en Væg eller andet ubevægeligt, og springer tilbage, saa skader det intet, men det ansees, som om den var bleven paa Bordet.

29. En Kugle, som gaaer i Hullet, endskjøndt med den langsomste Bevægelse, gjelder altid 2. Men staaer den noget stille, og siden, derved at Een enten gaaer paa Gulvet eller støder paa Billardet, paa ny kommer i Bevægelse og falder i Hullet; saa har ingen af Spillerne Tab eller Fordeel deraf; men Kuglerne blive satte paa deres forrige Steder igjen.

30. Naar Fire spille et Parti tilsammen med hinanden, og den Ene forfeiler den andens Bal, saa taber han 1, og gaaer ud. Gjør den anden derpaa en Bal, saa bliver han ved Spillet. Ingen maa vise sin Makker med Haanden, eller ved Tegn betyde ham, hvorledes han skal spille, thi da taber han 1.

1. Blanche.

1. Blanche bliver spillet med to Baller mellem to, tre eller fire Personer. Mellem to Personer kaldes det entre deux, mellem tre entre trois, mellem fire entre quatre. I Partiet tælles tolv Points. Ved Forbistød tæller Modspilleren et Point, ved en non passe to Points, ved en Forløber, naar den anden Bal bliver gjort eller truffen, ogsaa to Points ved at sprænge sin egen Bal med eller uden den anden ligesaa to Points, ved en Forløber, naar den anden Bal ikke er truffen, 3 Points, ved en Forløber, der tillige er non passee, fire Points. For en gjort Bal eller Sprænger tæller den Spillende to Points. Hvo der tæller mindre end sex Points i et Parti, er Jan.

2. I Blanche entre deux lægger den, der har No. 1, i Begyndelsen af det første Parti à qui; i de øvrige Partier lægges der à qui af den, der har vundet det foregaaende Parti. Naar Ballen er udlagt, spiller Modspilleren, derefter den første igjen, og saaledes vexle de tvende Spillende, indtil en Bal bliver gjort, da den der gjør Ballen, igjen lægger à qui.

3. Entre trois spilles ligesaa, kun at den ene

spiller allene og de to ere Makkere. Men da ikkun to ad Gangen kunne spille Blanche: saa afløse Makkerne hinanden hver Gang Modspilleren tæller noget Point, dog bliver den samme i Spillet, naar hans Bal bliver gjort efter et Forbistød.

4. I entre quatre ere to og to Makkere. Med at afløse hinanden, forholder man sig ligesom i entre trois.

5. Naar der spilles Blanche med Dessein, skal den Spillende forudsige, i hvilket Hul han vil gjøre Ballen; gjør han den i et andet eller forglemmer at sige, i hvilket Hul han vil gjøre den, tæller Modspilleren i den Spillendes Sted.

2. Quarrambole.

1. Quarrambole bliver ogsaa spillet mellem to, tre eller fire Personer. Der bruges fire Baller, hvoraf de to kaldes Quarramboler. Hver af de to Spillende, der spille eller ad Gangen kunne spille, har sin Bal, og de tvende Quarramboler ere betegnede med No. 3 og 4. No. 3 har sit Sted paa Pletten i Salvo, No. 4 paa Pletten i den anden Ende af Billarden. I Partiet tælles 36 Points. Hvo, der tæller mindre end atten Points i et Parti, er Jan.

2. Ved et Forbistød tæller Modspilleren et Point; ved en Forløber, naar Modspillerens Bal er truffen eller gjort, to Points; ved at sprænge sin egen Bal med eller uden Modspillerens Bal ligesaa to Points; ved en Forløber paa en Quarrambole tre Points; ved en Forløber paa Spilleren, enten den gjøres

eller ikke, naar der tillige er quarramboleret paa Modspillerens Bal og en Quarrambole, fire Points; ved en Forløber paa en Quarrambole enten den gjøres eller ikke, naar der er quarramboleret paa Spilleren tillige, fem Points; ved en Forløber paa en Quarrambole, naar det tillige er quarramboleret paa den anden Quarrambole, sex Points; ved en Forløber paa Spilleren, naar der er quarramboleret paa Spilleren og begge Quarramboler, syv Points; ved en Forløber paa Spilleren, naar den og en Quarrambole er gjort, og der tillige er quarramboleret paa den og en Quarrambole, ligesaa syv Points; ved en Forløber paa en Quarrambole, enten den gjøres eller ikke, naar der quarramboleres paa Spilleren og begge Quarrambolerne, otte Points; ved en Forløber paa en Quarrambole, naar begge Quarrambolerne ere gjorte, og der er quarramboleret paa dem begge, ni Points; ved en Forløber, hvor Spilleren og en Quarrambole blive gjorte, og der er quarramboleret paa alle Ballerne, ti Points; ved en Forløber, naar begge Quarrambolerne blive gjorte, og der er quarramboleret paa alle tre Baller, elleve Points; ved en Forløber, hvor der er quarramboleret paa alle tre Baller, og alle tre Baller gjøres, tretten Points.

3. For at have gjort Modspillerens Bal tælles to Points; for at quarrambolere paa Spilleren og en Quarrambole, to Points; for at have gjort en Quarrambole, tre Points; for at quarrambolere paa begge Quarramboler, tre Points; for at have gjort Spilleren og quarramboleret paa en Quarrambole,

fire Points; for at have gjort en Quarrambole og quarramboleret paa Spilleren, fem Points; for at have quarramboleret paa alle tre Baller, fem Points; for at have gjort en Quarrambole og quarramboleret paa begge Quarramboler, sex Points; for at have gjort begge Quarramboler, sex Points; for at have gjort Spilleren og en Quarrambole og quarramboleret paa dem begge, syv Points; for at have gjort Spilleren og quarramboleret paa alle tre Baller, syv Points; for at have gjort en Quarrambole og quarramboleret paa alle tre Baller, otte Points; for at have gjort alle tre Baller, otte Points; for at have gjort og quarramboleret paa begge Quarramboler, ni Points; for at have gjort Spilleren og en Quarrambole og quarramboleret paa alle tre Baller, ti Points; for at have gjort begge Quarramboler og quarramboleret paa alle tre Baller, elleve Points; for at have gjort alle tre Baller, og quarramboleret paa alle Ballerne, tretten Points.

4. Ved Begyndelsen af Spillet lægges der à qui ligesom i Blanche, og naar en Quarrambole er bleven gjort, sættes den paa sin Plet igjen. De Spillende vexle, indtil der gjøres en Bal, da den, der giør Ballen, vedbliver at spille saalænge til hans Bal bliver gjort. Qvarrombolagen tælles, om man endog sprænger sin egen Bal. Non passee finder ikke Sted i Qvarrombole. Naar man har sin Bal i Haanden, maa man ikke spille uden paa de Baller, som ligge uden for Salvoen. Naar en Bal ikke kan staae paa sin Plet, sættes den mellem begge Mellemhullerne. Spilles der mellem tre eller fire, saa er

Makkerskabet ligesom i Blanche, men enten maa Spilleren gjøres, eller maa der stødes forbi, naar den anden Makker skal afløse.

3. Triombole.

Triombole spilles med 3 Baller mellem to Personer. De to Baller ere Spillerne, og den 3die er No. 4, som lægges paa dens sædvanlige Sted. I Partier tælles 24 Points. I øvrigt regnes det ligesom i Quarrombole. Den, der har mindre end 11 Points, er Jan.

4. Caroline.

Caroline spilles med de samme Baller som Quarrambole, kun at der hører endnu en anden Balle dertil, hvilken lægges mellem begge Mellemhullerne, og kaldes Carolinen. For Carolinen tælles sex Points, naar den gjøres i et af Mellemhullerne, men forløber man sig derpaa, eller gjør den i noget Hjørnehul, tæller Modspilleren sex Points. Ligesaa tælles der for at quarrambolere paa Carolinen og Spilleren fire Points, og paa Carolinen og Quarrambolen sex Points. For at forløbe sig, naar der er quarrambo- leret, tabes det samme, i øvrigt tælles der ligesom i Quarrombole. Partiet spilles til otte og fyrgetyve Points, og for at blive fri for Jan, maa man have 24 Points. Undertiden forenes man om at spille saaledes, at for Qvarrambolage intet beregnes, med mindre der tillige gjøres en Bál; i dette Tilfælde spilles Partiet til 36 Points, af hvilke man, for at blive fri for Jan, maa have 18 Points.

5. A la guerre.

1. Dette Spil spilles af saa mange Personer,

som finde for godt at spille, og som der findes Baller ved Billarden. Naar det begyndes, indsættes der i Potten af enhver, hvad man forenes om. Derefter tildeler Marqueuren hver af de Spillende en Bal. Den, der har No. 1, lægger à qui, den, der har No. 2, spiller derpaa, de følgende spille stedse paa den nærmeste Bal uden for Salvo. Naar Touren kommer til den, der tilforn har spillet, og hvis Bal ligger paa Billarden, saa spiller han, dersom han er uden for Salvo, paa den nærmeste, men dersom han er inden for Salvo, paa den, der ligger nærmest ham uden for Salvo; men naar alle de Baller, der ere uden for Salvo, ere gjorte, har han Tilladelse til ogsaa at spille i Salvo.

2. Den, der gjør alle Baller, der ere paa Billarden, lægger à qui igjen. Ved enhver Bal der gjøres, tegner Marqueuren den, der tilhører den, for to Points, ved ethvert Forbistød den Forbistødende for eet Point, ved enhver Forløber, naar der er truffet den rigtige Bal, for to Points, ved enhver Forløber, naar der ikke er truffet, eller ikke den rigtige Bal er truffet, for tre Points, ved at spille paa en urigtig Bal for eet Point, og naar man saaledes er antegnet for otte Point, er man i dette Parti ikke mere i Spillet. Non passee gjelder ikke.

3. Saalænge der gjøres Baller, vedbliver den Spillende at spille. Den, der tilhører den Bal, der bliver gjort, betaler ¼ Part af hvad man har indsat, til den der gjør Ballen, ligesaa og den, der forløber sig til den, hvis Bal han forløber sig paa, den der forløber sig uden at træffe, betaler den han

skulde spillet paa. Den, der er den sidste af de Spillende uden at være antegnet for otte Points, tager Potten, efterat Partipengene deraf ere betalte. Det er ikke tilladt at tage nogen Bal til Side og henlægge den igjen, uden Eieren er nærværende for at see, den henlægges paa det Sted, hvorfra den er tagen. I alle andre Tilfælde retter man sig efter de almindelige Regler.

6. A la ronde.

1. I dette Spil opsættes en Bal af Marqueuren paa hver Side af hvert Hul i Billarden, men alle saa tæt som muligt, ved Banden og omtrent en fjerdedeel Alen fra Hullet. Herpaa bliver en Partibal, som maa være couleurt, sat i Midten, og med den spilles paa de smaa Baller. De Spillende indsætter i Potten hvad de blive enige om, og den, der gjør en Bal, vedbliver at spille og faaer $\frac{1}{21}$ Part af den hele Indsats for hver Bal, han gjør. Det der formedelst Delingen kunde blive tilovers i Potten, tager den, der gjør den sidste Bal.

2. Det kan spilles af saa mange Personer, som ville tage Deel deri; og de Spillende betjene sig alle af een og den samme Bal. Naar nogen forløber sig, betaler han til Potten en Fjerdedeel, af hvad han har indsat. Forbistød regnes ikke. Partipengene betales af enhver især.

7. Pyramide.

1. Pyramide kan spilles af saa mange, som ville spille det. Marqueuren henlægger 10, 17 eller 21 Baller i en Pyramide fra den yderste Quarrambol-

plet af paa Billarden. Derefter spilles der af hvem Touren er til, og hvis Orden der kunde kastes Terninger om. Den, der gjør en Bal, bliver ved at spille og tager Ballen til sig; man kan spille paa hvilken Bal man vil.

2. Den, der gjør den sidste Bal, tager til sig baade den han gjør den med, og den Bal han har gjort. Derefter betaler den, der har færre Baller, for hver Bal han har mindre, til den der har flere, hvad de ere blevne enige om.

Der spilles stedse med den samme Bal, men forløber Spilleren sig, betaler han en Bal. Hvis den Bal han spiller paa, gaaer med i Hullet, lægges den presse ved Banden, og Spilleren maa ligegodt betale en Bal. Naar nu kun de to sidste ere paa Billarden, bliver der verelviis spillet med dem. Alle gjorte Baller bliver strax betalte af hver Medspiller. Partipengene betaler enhver af de Spillende for sig.

8. Asperto.

1. I Asperto lægges saa mange Baller som man har, i en lige Række perpendiculair over den yderste Quarrambolplet. Det spilles imellem to. Den Spillende kan spille paa hvilken Bal, han vil; gjør han nogen Bal, tæller hans Modspiller derfor, men forløber han sig, tæller han selv. For Forbistød tæller Modparten.

2. Der tælles i dette Spil ligesom i Blanche. Den, der kan forløbe sig, og tillige gjøre den sidste Bal, tæller dobbelt derfor.

3. Naar ingen flere Baller ere paa Billarden,

saa gjøres der Regning, hvorved den, der har færre Points, betaler til den, der har flere Points, saa meget for hvert Point, som de ere blevne enige om.

9. Skurremurre.

Det spilles med de almindelige Quarrambolballer. Partiet gaaer til 72 Points, men der tælles og baade for Forløbere, naar der er truffet, og for gjorte Baller. For Forbistød og Forbiløbere, hvor der ikke træffes, tæller Modparten. Den, der gjør og forløber sig tillige, tæller for begge Baller. Quarrambolage paa Carolinen og Quarrambolen tælles for 6, og paa Spilleren og Carolinen for 4.

10. Polidor.

Polidor spilles med 5 Baller, ligesom Skurremurre. Man forløber sig og gjør Baller, ligesom man synes det fordeelagtigt. Naar man quarrambolerer, bliver man i Stødet. Polidor afviger fra de andre Spil i Tælningen. Hver Bal, man gjør eller forløber sig paa i Hjørnehullet i Salvo paa høire Haand, regnes for 1 Point, i Mellemhullet 2 Points, i det 3die Hul 3 Points og saa videre indtil det andet Hjørnehul i Salvo, hvor der regnes 6 Points for hver Bal, man gjør eller forløber sig paa. Forløber man sig og gjør Ballen tillige, tælles dobbelt. Quarrombolage tælles ligesom Skurremurre. Partiet gaaer til 72 Points.

11. Bataille.

Der henlægges tvers over Billarden i tvende

lige Linier, lige med begge Quarrambolpletterne, tvende Gange sex Baller. Hver af de tvende Spillende staaer for sin Ende af Billarden. De spille vexelviis, og hvo, som ved sine Stød har bragt alle Ballerne inden for Salvolinie, har vundet Partiet. De Baller, der forløbes eller bliver gjorte, blive borte fra Billarden.

Der kan gjøres Forandringer i disse Spil, men da maae de aftales forud.

12. Republiken.

Dette ny Spil er forbunden med langt mere Afvexling og Interesse end det sædvanlige a la Guerre, og spilles efter følgende Regler:

1. De Spillendes Antal og Indsætning.

Her kan spille saa mange sammen paa eengang som det skal være. Indsætningen er vilkaarlig.

2. Om de Spillendes Fordeling.

A la Guerre-Ballerne blive ligeledes i dette Spil uddelte, og derved deles det hele Spilleselskab i to Partier. Ballerne med de ulige Tal ere Royalisterne og No. 1 er Kongen. Ballerne med de lige Tal er derimod Republikanerne, og No. 2 er Anføreren. Det ene Parti kæmper her imod det andet, og Mand imod Mand, og enhver af de Spillende arbeider ikke for sin egen, men tillige ogsaa for de med ham Forenedes Interesse. Dette kan skee,

naar han, i Fald han ikke kan gjøre dette, slæber sin Fjende, trækker ham mod Vanderne, og saa videre.

3. Spillets Gang.

1. Kongen No. 1 lægger sig ud, og Republikan-Anføreren No. 2 spiller paa ham. Gjør han ham, saa lægger han sig nu ud, og ligesom da, naar han ikke gjør den, spiller Royalisten No. 3 og saa frembeles ligesom i a la Guerre.

2. Kongen No. 1 Anføreren No. 2 kunne ikke gjøres i Hjørnehullerne, men vel spille andre, ogsaa sig selv indbyrdes deri, med mindre saa var, at begge laae i Salvo, da er der Vaabenstilstand, og slet ikke stødes af begge; men No. 3 farer fort med at spille.

3. Rundt omkring Carolinepunkten bliver der dragen en Cirkel med Kridt, en Alen i Omkreds. Hvo som, No. 1 og 2 undtagen, staaer inden for denne Kreds, paa den kan der ikke spilles, men Fjendens Stød, som maa spille paa ham, falder bort, naar han ikke kan spille paa No. 1 og 2. Ogsaa de fjendelige Baller inden for denne Cirkel have Cartel, og spille ikke paa hinanden.

4. Det staaer enhver Republikaner frit for, naar han kan og vil, at spille paa No. 1, og ligeledes enhver Royalist paa No. 2. Desuden maa enhver spille paa den Fjende, som følger efter ham i Nummeret, naar endog en Bal stod ham langt nærmere og kunde være fordeelagtigere for ham.

5. Kongen No. 1 kan altid spille paa No. 2, og Denne igjen paa Kongen. Men naar de ikke ville

dette, saa maa den første spille paa No. 4, eller den derpaa følgende i Billarden værende Bal, og den Sidste paa No. 3, eller naar denne er i Haanden, paa det næstfølgende ulige Nummer.

6. Den som har tolv Streger er død, og kan ikke spille mere, med mindre han kjøber en anden Bal.

7. Er Partiet smeltet ned til Een, og denne Eneste har to eller flere af Modpartiet at kæmpe med, saa er han ikke længere forbunden til at følge den Lov som ellers bestemmer de Nummere, han kan spille paa, men kan spille paa hvilken fjendtlig Bal der ligger ham nærmest, og synes ham meest fordeelagtig.

8. Naar et Parti er ganske tabt, og der af de andre er flere tilovers, saa kunne disse enten dele Potten (Indsatsen) imellem sig, eller spille den reent ud. Der kan og gjøres en stor og en lille Potte.

4. Gevinst og Forliis.

1. Bliver No. 1 gjort af No. 2, eller omvendt No. 2 af No. 1, saa taber den, som er bleven gjort, 3 Points, og alle de, som hører til hans Parti, tabe tillige 1 Points.

2. Naar No. 1 forløber eller sprænger sig paa No. 2, eller Denne paa Hiin, saa tabe de ligeledes 3 Points, og deres Tilhængere en Point.

3. Naar No. 1 bliver gjort af en Republikaner og No. 2 af en Royalist, saa tabe de 2 Points, og de af deres Parti intet.

4. Gjøres eller sprænges en Republikaner af en Royalist, eller Denne af Hiin, saa tabes 2 Points.

5. Naar Royalist eller Republikaner forløber eller sprænger sig paa hinanden saa tabes 2 Points.

6. Den Royalist, som forløber eller forsprænger sig paa No. 2, eller den Republikaner, som gjør det samme paa No. 1, taber 3 Points.

7. Naar Republikaneren gjør en Republikaner, eller Royalisten en Royalist, saa bliver han, som en troløs Forræder, straffet med to Points.

8. En Non passee bliver, som et Tegn paa Modløshed, straffet paa No. 1 og No. 2 med tre Points, og paa de øvrige Baller med to Points.

9. En Feiler, som en slet udført Coup, straffes paa No. 1 og 2 mod to Points, og paa de øvrige med et Point.

10. De Baller, som ere gjorte, og paa hvad Maade det end er skeet, blive saa længe i Haanden i Fangenskab, indtil Raden kommer til dem, da de hver Gang maa spille ud fra Salvo.

11. Ved Kongens Død No. 1, eller Anførerens No. 2, tabe deres Partier tillige to Points.

12. Man kan ogsaa ved Quarramboleren skaffe sig Nytte, nemlig No. 2 og de øvrige Republikanere med No. 1 og en eller flere Royalister; men No. 1 og de andre Royalister med No. 2 og een eller flere Republikanere. Med saa mange Republikanere og Royalister der er bleven quarramboleret, kan man lade sig udslette ligesaa mange Streger. Havde man endnu ingen Streger paa Brettet, saa kan man anmærke

de vundne Points ved Krybs, og siden, naar man faaer Streger, da trække dem igjen af.

13. Hvo som quarramboleter, og gjør een eller flere Fjender, sletter sig saa mange Streger ud, som han har gjort af dem, og de Gjorte straffes med to Points.

14. Naar No. 1 quarramboleter med No. 2, eller Denne med Hiin, og tillige gjør den, saa vinder det to Points, og enhver af hans Parti tillige een Point. Den Gjorte betaler som sædvanlig 3 Points.

15. Hvo, som quarramboleter og forløber eller forsprænger sig, o. d. l., taber 3 Points.

16. Falsk Quarrambolage, d. e. naar No. 1 og hans Parti quarramboleter med No. 2, og en Royalist, eller No. 2 og hans Tilhængere med No. 1 og en Republikaner, straffes med een Point.

17. Enhver gjort og sprængt, forløben eller forsprængt Bal, betaler strax paa Stedet en Sk. eller hvad man ellers kan være bleven enig om.

18. Hvem, som efterat han er død, har kjøbt en Bal af Modpartiet, maa lade sig anskrive to Streger, som en Straf for hans troløse Overgang til det andet Parti.

Love for Billard.

Om Valget af Baller.

Naar det er gjort Aftale om noget Spil, hvor hver Spiller skal have sin Bal, samler Marqueuren

Ballerne i Orden, saasom No. 1. 2. 3. ꝛc., kaster dem i et af Hullerne, og leverer enhver af de Spillende ubeseet en Bal.

Hvo der lægger à qui, og hvo der spiller først.

I de Spil, hvor der lægges à qui, udlægger den i Begyndelsen af Spillet sin Bal, som har det laveste Nummer; siden lægger den à qui, som gjør den sidste Bal paa Billarden. I de Spil, hvor der ikke lægges à qui, spiller den først, der har det laveste Nummer.

De Spillendes Følge paa hinanden.

Af de Spillende spiller stedse den, der har det mindre Nummer, førend den, der har det højere, saasom: No. 2 førend No. 3, No. 3 førend No. 4, eller No. 1 førend No. 2.

Om Jan.

I de Spil, hvor der er Jan, er den Jan, der ikke faaer de halve Points af dem, han skulde have, for at gjøre Parti. Dog beroer det paa foregaaende Aftale, om Jannen er gjeldende eller ikke. Den betales af den Tabende til den Modspillende ligesom et tabt Parti.

Om Jan naar der gives forud.

Naar der gives forud, saa skal den, der faaer forud, have Halvdelen af de Points, han skal gjøre i Partiet, for at blive fri for Jan.

Hvorfra der lægges à qui.

Den, der lægger à qui, udlægger sin Bal fra Salvo af. Ballen skal udlægges med Instrument. Salvo er der, hvor Marqueuren anviser.

Hvorfra der spilles.

Den, hvis Bal er bleven gjort, maa, naar deti bliver hans Tour at spille, gjøre sit Stød fra Salvo af. Den, hvis Bal ikke er bleven gjort, spiller fra det Sted, hvor hans Bal ligger.

Friheden, den à qui læggende har.

Den, der udlægger sin Bal, har Tilladelse, førend den er passeret Mellemhullet, enten at tage den tilbage, eller støde den længere frem.

Naar man, ved at lægge à qui, støder sin Bal i et Hul.

Den, der ved at lægge à qui støder sin Bal et Hul, har tabt sin Ret til at lægge ud, om hans Modspiller selv vil lægge ud; men vil Denne det ikke, skal den Fejlende udlægge sig paa ny.

Hvor den, der har sin Bal i Haanden, skal tage sin Plads.

Den, der lægger à qui, eller har sin Bal i Haanden og skal spille fra Salvo af, maa ikke med Legemet komme uden for Hjørnerne af Billarden. Hans Modspillers Sag er det at advare ham.

Forbud imod at krybe op paa Billarden.

Den Spillende er pligtig til i det mindste at have een Fod paa Gulvet. Ogsaa det bør Modspilleren paasee.

Om at touchere en Bal.

Ved at lægge à qui tabes der intet, om man endog toucherer sin Bal; skeer det siden i Spillet, tæller Modspilleren et Point; men raabes der touchee af Contraparten, maa den, der har toucheret, forlade sit Stød.

Naar man standser sin egen Bal.

Naar man efter Stødet opholder sin Bal, førend den standser af sig selv, saa ansees det, paa hvad Maade det end skeer, som man havde forløbet sig.

Om at hindre andres Baller i deres Løb.

Naar man enten ved at puste, rykke i Billarden, eller paa anden Maade hindrer nogen Bal i dens Løb, tages den fra Billardet, og ansees som gjort af Modspillerne.

Om at billardere.

Den, der ved at støde med sit Instrument, rører nogen anden Bal, end sin egen, taber et Point, og tæller ikke, om han endog gjør den Bal, han har rørt.

Om at spille med feil Bal.

Den, der spiller med urigtig Bal, taber et Point, og har ingen Fordeel af sit Stød. Det er overladt til den, der tilhører den Bal, hvormed der er spillet, om han vil lade sin Bal ligge eller tage den i Haanden. Naar den, der synes at ville spille med feil Bal, advares af sin Modspiller derom, maa han gjøre Stødet med sin egen Bal.

Om at røre ved, eller bortage Ballerne.

Den, der rører ved nogen Bal paa Billarden eller tager den bort fra Stedet uden sin Modspillers Samtykke, taber et Point; Ballen henlægges derefter igjen, hvor den har ligget. Men skeer det af en, der er Spillet uvedkommende, taber ingen noget derved.

Om at røre Ballerne med Instrumenter.

Saaledes forholder det sig og, om man med Instrumenterne rører nogen Bal, med mindre det

indtræffer, at Masen, i det der spilles, gaaer fra Skaftet, i hvilket Fald intet tabes derved.

Naar en Bal kommer til at staae paa Banden.

Naar en Bal kommer til at staae paa Banden, ansees det som om den var paa Billarden selv, følgelig taber den, der skulde spille paa samme, et Point, med mindre han vil vove at spille derpaa.

Naar en sprængt Bal springer tilbage.

Naar en Bal, der er sprængt, ved at tørne mod en Væg eller noget Meuble, springer tilbage igjen paa Billarden, ansees det som det ikke var skeet, men tørner den imod nogen af de Omstaaende og springer tilbage, ansees den for at være sprængt.

Om Uvedkommendes Forhold.

De, som ikke spille, maae ei være de Spillende til Hinder, ei heller maae de give Dessejns eller tale i Spillet, om de end parere eller ere Makker med nogen af de Spillende.

Om en Bal, som falder i Hullet, efterat den er standset.

Naar en Bal, der er kommen til at ligge nær ved et Hul, falder i Hullet, førend Efterspilleren har spillet, ansees den for at være gjort, men har Efterspilleren stødt, uden ved sit Stød at have forvoldet, at den falder, oplægges den igjen, hvor den laae.

Hvilke Spil, der vige for hinanden.

De Spillende, der spille et Spil, hvor færre Personer tager Deel i, ere pligtige at ophøre, efterat Partiet er endt, dersom der af andre ønskes et andet Spil, hvori flere Personer tager Deel; dog skal det tilbydes dem at tage Deel med i Spillet.

Om Stridigheder og deres Afgjørelse.

Alle de Stridigheder, som Spillet vedkommende kunne reise sig, skulle afgjøres ved Marqueurens Udsigende. Men naar de Spillende ikke ere at tilfredsstillede derved, skal de Omstaaendes Udsigende æskes til Stridens Afgjørelse efter Reglerne.

Om Instrumenternes Brug.

Alle de til Billarden henhørende Instrumenter har enhver lige Ret til; følgeligen bruges samme ubehindret af den, der først sætter sig i Besiddelse deraf.

Om Instrumenternes Beskadigelse.

Den, der i Spillet beskadiger noget Instrument, er fri for at betale det; skeer der derimod nogen Skade, enten forsætteligen, af Spøg, af Overgivenhed, af Vrede eller uden for Spillet, skal den, der har gjort Skaden, ogsaa betale den.

Om anden foraarsaget Skade.

Endskjøndt den Skade, der ved at sprænge Baller bliver gjort paa Vinduer, Speile eller andre Ting, ikke betales, maa dog den Skade efter Billighed erstattes, der bliver gjort paa Klædet.

Forklaring over de ved Billard brugelige Kunstord.

1. At støde tournee, kaldes at holde Queuen forkeert i Haanden, og altsaa støde Ballen frem med den tykke Ende.

2. En non passe, som kun kan finde Sted ved entre deux, er naar en Bal ikke blot tager feil af den anden Bal, men desuden ikke engang naaer

hen til det Sted hvor den anden ligger, og i det mindste ikke kommer til at staae i lige Linie med den.

3. Quarrambolere, er: naar jeg med min Bal berører med et Stød to eller flere Baller.

4. At være à main, er: naar jeg har en Bal, paa hvilken jeg spiller, i Haanden.

5. Ballen staaer collee, er: Ballen staaer nær ved Banden.

6. Ballen staaer pres collee, er: Ballen staaer saa nær ved Banden, at den ligger tæt op til den.

7. Contrebillen eller Contrekuglen, er: naar Ballen igjen preller tilbage fra den Band, som den er bleven spillet henimod, og begge Ballerne da igjen træffe hinanden endnu engang.

8. Touchere eller arrosere, er: at berøre en Bal meget svag, og næsten umærkeligt.

9. In Salvo eller Hvilen, er den paa den nederste Halvdeel af den med Kride eller andet gjorte Tverstreg.

10. Par Bricole, betyder at spille saaledes, at Ballen slaaer an mod et vist Sted paa Banden, men preller igjen tilbage derfra, og ved denne Tilbageprelling træffer den anden Bal.

11. En Prise siger man, naar Ballen ligger paa saadant et Sted, at den let kan gjøres.

12. At doublere en Bal, er: med min Bal at spille den andens Bal fra en Side hen til den anden, eller fra neden af opad, eller fra oven af nedad.

13. **En Triplette eller Korsdoublette** er: naar en bliver saaledes truffen, at den løber fra den ene Side hen til den anden, og fra denne igjen hen til hiin, eller fra neden opad, og derfra igjen nedad, eller fra oven nedad og derfra igjen opad.

14. A qui eller **Udsætning**, kaldes den Bal, som der skal spilles paa.

15. At tage et eller flere **Partier contre**, eller **spille contre**, (som kun kan skee imellem tvende Spillere, og ikke førend enhver af dem allerede har tabt et eller flere Partier) er: at aftale, at Spilleren, som taber det næste Parti, skal, foruden dette, tillige tabe det, som man har spillet om, og de Partipenge som derfor skulle betales, og at følgelig den som vinder dette Parti, bliver fri for alt Tab, og den anden derimod taber alt.

16. **Quitte à deux**, kan kun spilles af to Spillere, af hvilke den ene alt har tabt noget, og betyder: at gjøre Aftale med hinanden, at den som taber det næste Parti, skal, om han har tabt det foregaaende, betale dette dobbelt, eller om han vinder dette, da være reent fri for Tab.

17. **Spille med Desfein**, er: naar man efter forud overveiet Forsæt gjør en Bal og ved ethvert Stød er forud betænkt paa at forskaffe sig den Stilling ved Ballerne, som kan være mest fordeelagtig.

18. **At træffe en Bal par cazo**, eller at gjøre **par Caso**, som egentlig er et italiensk Ord, betyder: naar min Bal ved Afslag fra Banden træffer i Tilbageløbet en Bal, eller vel og driver den ind i et Hul.

19. At gjøre en Bal, er: med min Bal at bringe en anden Bal i et Hul.

20. Jeg er gjort, er: min Bal er bleven spillet i et Hul.

21. At forløbe sig, er at spille sin egen Bal i et Hul.

22. At spille eller tage en Bal fuld, er at træffe en Bal lige i Midten.

23. At skjære en Bal, er: træffe en Bal fra Siden, og ligesom paa Spidsen eller Hjørnet af den.

24. At overskjære en Bal, er: at træffe en Bal, som man skjærer, saaledes, at den løber forbi det Hul, hvori man vil spille den.

25. At sprænge en Bal, som kun finder Sted i en deux og a la Ronde, er: at støde en Bal ud over Billarden.

26. Forsprænge sig, er: at støde sin egen Bal ud over Billarden.

27. En Feiler er: naar man ikke træffer sin Medspillers eller en anden paa Bordet værende Bal, eller overhovedet ikke træffer en af de Baller, som man havde skullet træffe.

28. En Forløber er: naar man spiller sin egen Bal i et Hul.

29. Han er død, (et i a la Guerre sædvanlig Udtryk) betyder: under hans Navn findes otte eller 4 Streger marqveret paa Tavlen, og han bliver nu i dette Parti udslettet af Spillet.

30. En Giks (Fausse Queu) er: naar Queuen glider af Ballen i Stødet, og ikke giver den den Kraft, som Spilleren har i Sinde at meddele den.

31. **Bondecolle** er: naar Ballen ligger saaledes ved Banden, at der endnu findes Rum imellem begge.

32. **En Husar** er: naar en truffen Bal ligesom sværmer omkring i Billardet, og altsaa frem og tilbage, men endelig endnu løber ind i et Hul, i hvilket man ikke havde tænkt paa at gjøre den.

33. **En Griis** eller et **Sviin** siger man: naar af en Hændelse enten ved Afslag, eller ved Contrebillen, eller ogsaa ved uformodentlig Tilfælde eller sligt, en saadan Bal bliver gjort, som Spilleren ikke engang har tænkt paa at træffe, langt mindre at gjøre.

34. **Jan**, som kun har Sted i en beur, i Quarrambole og i Caroline bliver inddelt i a) simpelt eller enkelt, b) Tripel- og c) Quadrupeljan. Den simple Jan er naar Een ikke faaer den halve Deel af de Points, som Partiet spilles om; Tripeljanen naar han ikke har den fjerde Deel af dem, og den tredie eller Quadrupeljanen naar man ikke faaer ottende Deel eller slet intet af de Points, som Partiet bestaaer af. — Men hvor mange Points disse forskjellige Janer da skulle betale, afgjøres gjerne i Forveien imellem Spillerne.

35. **En Qvetsker (Knuser)** er: naar Ballen paa hvilken der stødes, enten ligger collee eller endog pres collee, og ved det Stød, som den faaer af en anden Bal, vel gaaer bort fra sit Sted, men dog løber paa den gjensidige Bal, og derved igjen preller tilbage til Banden.

36. **At holde Bande**, som den maa gjøre der er a main, betyder: ved Afløsning af Ballen, at stille sig saaledes, at hverken Legemet eller en Deel af

det, ja selv ikke Armen maa naae ud over Hjørnet af Billarden.

37. At slæbe en, (et i a la Engres sædvanlige Udtryk,) betyder: at spille den andens Bal hen paa et Sted, hvorfra den let kan blive gjort.

38. At spille sig ind, betyder at spille sin Bal ind i Kammeret.

39. En Troiner eller Schweitser, som kun finder Sted en beur, betyder: naar jeg med min Bal ikke allene forfeiler den anden Bal, men tillige derved enten forløber eller forsprænger mig selv.

40. En non passeret Schweitser, har ligeledes kun Sted i en beur, og betyder: naar min Bal ikke allene forfeiler den anden Bal, men endog, forend den har naaet det Sted, hvor den ligger, langt mindre, forend den er kommen til at staae i lige Linie med den, forløber eller forsprænger sig.

Almindelige Grundsætninger, naar man vil lære at spille Billard.

1. Den Bal, paa hvilken der spilles, maa enten stødes ligefrem, eller bricolleres, doubleres eller skjæres.

2. Finder jeg det umueligt, ved mit Stød at gjøre en Bal, saa maa jeg dog søge at bringe det dertil, at min Efterfølger enten staaer genert, eller i det mindste ikke faaer nogen Prise.

3. Naar Ballen, paa hvilken jeg spiller, staaer pres collee, saa maa jeg ikke spille fuld paa den paa

en af begge Sider, forbi jeg da ellers enten skulde forløbe, forspringe eller forqvetske (knuse) mig.

4. Naar en collee staaende Bal skal doubleres, saa maa den der vil spilles fuld, men dog ikke alt for stærkt, paa det man ikke skal forspringe sig.

5. Naar Ballen staaer collee ved et Hul, saa maa der spilles paa den fra hiin, men ikke fra denne Side af Hullet, forbi man ikke skal gjøre en Qvetsker eller forknuse sig.

6. Naar Ballen staaer nær ved Spilleballen, saa maa man kun give den et ganske svagt Stød, hvilket man kalder et Klapstød.

7. Naar Ballen skal spilles fra Banden i Hullet, saa maa man vel spille den fuld; men dog ikke alt for stærk.

8. En Bal kan da skjæres, naar den ligger langt fra et Hul, men min endnu længere til den anden Side, følgelig i lige Linie med den.

Le Jeu des Echecs, eller Schach.

Schachspillet, hvilket Navn kommer af det Persiske Ord Schach, som betyder en Konge, og af Perserne kaldes Sebrenß, det er, hundrede Sorger, (forbi man derved maa bruge megen Eftertanke, og rette sine Tanker paa forskjellige Omstændigheder) har sin Oprindelse fra Persien. Dette Spil fordrer stor Opmærksomhed og megen Eftertanke, og er en behagelig Tidsfordriv for dem, som ret forstaae at spille det, da de derved intet videre vove end den Misfornøjelse at blive overvundne, og dog ligesaavel have Haab om denÆre, at overvinde Modspilleren.

Man spiller dette Spil paa det saakaldte Bretspil, som har 32 hvide og ligesaa mange sorte smaa fiirkantede Ruder eller Tavl.

Figurerne, hvormed Schachspillet spilles, ere i Almindelighed af Træ eller Elfenbeen. Først mærkes deriblandt de otte fornemmeste, af forskjellig Størrelse, Navn og Rang, hvorefter deres Marsch bliver indrettet. De have otte mindre Figurer hos sig, som man plejer at kalde Fodgængere eller Bønder, hvilke blive rangerte og stillede foran de store.

Kongen er den første og fornemmeste Figur, hvis Tab ophæver det hele Spil, og gjør det tabt.

Dronningen er den bedste og anseeligste Figur, saavel til at beskytte sin Konge, som til at angribe Fjenden.

Begge Taarnene eller Elephanterne have Rangen strax efter Dronningen.

Begge Cavaliers eller Springerne ere af stor Betydenhed, naar det i Begyndelsen eller Midten af Spillet kommer til Angreb.

Begge Løberne gjælde næsten ligesaa meget som Cavaliererne, og vise som oftest den bedste Tjeneste mod Enden af Spillet.

Bønderne eller Fodgængerne ere de ringeste Figurer, som dog alligevel, eftersom de blive anførte til, gjøre store Gjerninger.

De otte fornemmeste Figurer sættes paa den første Linie af Spillebrettet; den sorte Konge sættes paa den mellemste hvide Tavl, ligesom den hvide Konge paa den mellemste sorte Tavl, den hvide Dronning paa den hvide mellemste Tavl, ligesom og den sorte Dronning paa den sorte mellemste Tavl; begge Narrene og Løberne sættes paa Siderne af Kongerne og Donningerne, begge Cavalierne paa Siden af Løberne, og næst ved Cavaliererne Taarnene og Elephanterne paa de to yderste Tavl i den første Linie. De otte Bønder, hvilke tjene ligesom til Formuur og Beskjermelse for de andre, blive stillede paa den foran de store Figurer.

Modspillerens Armee maa rangeres paa samme Maade paa hans Side, dog saa, at det paa høire Haand staaende Taarn skal staae paa en hvid Tavl.

Kongens Marsch er fra Tavl til Tavl i lige

Linie paa tvers, ogsaa kan han rykke frem og tilbage, naar han i sin Marsch kuns ikke stoder paa nogen Figur af det ene eller andet Partie.

Men hænder det sig, at han møder en fiendtlig Figur paa sin Marsch, saa kan han tage den bort, og stille sig paa dens Sted, altsaa ogsaa gaae frem og tilbage i lige Linie paa tvers, naar han ingen Hindringer finde for sig.

Kongen kan, naar han endnu ikke er gaaet af sit Sted, roqvere, det er, ombytte sit Sted med et Taarn; som endnu er ikke rykket, saa at han gjør to Skridt, og gaaer lige imod Taarnet tæt op til samme.

Dronningen gaaer ogsaa ligefrem overtvers fra Tavl til Tavl, og saa langt man vil, naar hun finder Passagen aaben. Hun tager ogsaa, naar hun finder det for godt, alle de Figurer med sig, som hun forefinder paa sin Vei, og sætter sig paa deres Plads; hvoraf man kan see, at Dronningen er den stærkeste og bedste Figur, til at beskjerme sin Konge, og angribe Fjenden.

Narren eller Løberen, som staaer paa den sorte Tavl, kan ikke rykke anderledes frem end paa tvers i anden sort Tavl, dog tør han ogsaa paa engang gaae saa langt, som han i sin Passage ikke træffer paa noget, men hvad han træffer, det tager han bort, naar han finder sin Fordeel derved.

Den Løber, som staaer paa den hvide Tavl, marscherer paa tvers paa den hvide, ligesom den sorte paa den sorte Tavl, og der er ingen anden Forskjel, end at den ene alletider bliver paa den hvide Tavl, men den anden alletider paa den sorte.

Cavaliererne eller **Springerne** marschere eller springe tre Tavl, inclusive at tælle fra den første, som de springe fra, og til den sidste, som de springe paa, nemlig fra den sorte Tavl til paa den hvide, og fra den hvide til paa den sorte, ikke i lige Linie, ei heller paa tvers som Løberne, men i Form af en fjerdedeel Cirkel, altsaa springe og passere de over alle Figurer. Ligesom de og, for denne Aarsags Skyld, i Begyndelsen af Spillet kan gjøre gode Træk, og derfor blive meget agtet og brugte, til at trænge sig igjennem en liden Armee, ja endog at gaae lige til den fjendtlige Konge, og angribe den, og ofte gjøre **Schach** og **Matt**, da man intet kan sætte for dem; desaarsag er det for alting raadeligt strax i Begyndelsen at bruge disse Springere, saasom deres Magt bedre kan vise sig da end ved Enden af Spillet, thi det er allerede afgjort, at to Springere allene ikke kan gjøre Kongen Matt.

Begge **Elephanter** marschere fra alle Sider, dog kuns i lige Linie, og fra Tavl til Tavl, eller og saa langt, som de finde Passagen fri og aaben, da de altsaa efter Behag kunne borttage, hvad de underveis treffe paa. Men i Almindelighed ere disse Taarne eller Elephanter satte paa begge de yderste Ender i den første Linie, i Kongens Qvarteer, ligesom til hans og hans Officerers Beskyttelse, saa at man ikke bruger dem, førend der først er skeet adskillige Attaqver og Nederlag, ligesom de ogsaa blive agtede for de bedste Figurer efter Dronningen.

De otte **Bønder**, som blive satte paa den anden Linie foran enhver af de ovenbenævnte fornem-

ste Figurer, marschere først over to Tavl, naar man vil, men siden ikke mere end fra Tavl til Tavl i lige Linie, men ikke destomindre tage de alt bort hvad de finde for sig i Tverlinien fra Tavl til Tavl. Dersom det maaske skulde træffe sig, at de med deres Livsfare naaede den sidste Linie af Bretspillet, som er Modspillerens første, forskaffe sig derved en Capitains Værdighed, saa at deres Konge derefter kan betjene sig i sin Armee af dem, som tilforn af de bedste Figurer, som han maaskee kan have tabt i Bataille, skulde det endog være Dronningen selv, som man gives tilbage for en saadan Bonde, der har trængt sig igjennem til den yderste Linie, og leveres paa det af denne Bonde indtagne Tavl; det samme kan ogsaa skee med de andre Figurer, som allerede ere tabte.

Maaden at spille Schach paa lader sig ikke vel forklare med Ord, da den dependerer af Spillernes Phantasie, som aftale og lade gjelde snart denne, snart hiin Spillemaade, og altsaa er Praxis heri den bedste og færdigste Læremesterinde.

De bedste Spillere ere fornemmelig de, som gaae løs paa deres Fjende, og frem for alt søge at gjøre Schach, at betage ham hans bedste Styrke, og paa alle Maader svække ham, saa at han ikke kan trække sig ud af Schach, og intet kan sætte for, og altsaa blive Schach Matt.

Naar der i Spillet siges Schach, betyder det saa meget, som at man skal nu være opmærksom; denne Efterretning er man allene skyldig at give Kon-

gen, af Respect for ham, naar han er i Fare, og bliver nu Schachviis attaqveret af en Figur, paa det han kan beskjerme sig saa meget som mueligt, forandre Tavlen, selv tage den fiendtlige Figur, eller bedække sig med nogle af sine; skeer det ikke, saa er han Mat, hans Armee er slagen, og Spillet tabt.

Der gives tre Arter af Schach: den første kaldes simpel Schach, da Kongen forsvarer sig ved at bedækkes med sine Figurer, eller gaaer ud af den Tavl, hvorpaa han bliver angreben, og begiver sig paa en anden, eller bortager den Figur, som søger at gjøre ham Schach.

Den anden Art Schach er den, som ligesom qvæler Kongen, naar han nemlig, uden at nogen gjør Vold, finder sig saaledes indsluttet, at han hverken kan røre eller vende sig, uden Fare for at blive tagen, naar han enbog mangler sine Betjentere og Figurer til at bedække sig med, og altsaa er tvungen til at bede om Forliig, som da sædvanligen bliver indrettet saaledes, at den Tabende maa betale det halve af det, hvorom man spiller.

Den tredie Art er Schach og Mat, naar endeligen Kongen saaledes bliver angreben, at han ikke kan røre eller bevæge sig, ej heller bedække eller forsvare sig med sine egne Betjentere og Figurer, i saadan Fald bliver han Schachmat, og det hele Spil er tabt.

Af det, som hidtil er sagt, er det klart, at Schachspillet udfordrer megen Forsigtighed og Eftertanke, og at man deri ikke bør see saa meget paa Gevinsten, som meget mere paa den Ære, at blive

Seierherre i et saa skarpsindigt Spil. Hvorledes dette Spil ogsaa kan spilles med levende Personer, og hvor forskjellige og vanskelige Tilfælde, der i samme kunne møde, kan sees i Harsdørffers Mathematische Erquickstunden Part. VI. Qvæst. 12. og i hans tydske Secretario Part. X. No. 1. 2. Efter Olearii Beretning skulle Russerne være næsten ligesaa meget hengivne til Schachspil, som Perserne; dog overgaaes Disse af nogle i det Wendiske og under Preussisk-Brandenborgsk Overherskab liggende Landstæder, hvis Bønder saaledes lægge sig efter dette Spil, at de ikke undslaae sig for at indlade sig med de meest øvede Schachspillere, som kunne reise der igjennem, af hvad Stand de endog ere, og sætte anseelige Summer paa Spillet, hvorved de dog forbeholde sig det Privilegium, at de altid under Spillet have en af deres Naboer og Landsmænd staaende ved Siden af sig, som naar han maatte mærke, at den Spillende havde et Træk for, som var ham skadeligt, har Tilladelse at raabe: Nachbar mit Rath. Hvilket vi ogsaa til Slutning ville have alle Schachspillere anbefalet.

Verkehr.

Dette Spil bliver kaldet Verkehr, forbi man ofte, naar man mener at have det bedste Spil, kan forsømme det eller gjøre et uhældigt Kast, at altsaa, førend man formoder det, det bedste Spil kan forandres og omvendes til det sletteste.

Dog er det sandsynligere, at det Navn kommer deraf, at man begynder at spille Brikkerne ikke paa sin egen, men paa sin Modspillers Side, og det fra høire til venstre Haand.

1. Hvorledes det bliver spillet.

Det bliver spillet i et saakaldt Dambret paa en af disse to Maader, ligesom man ved Spillets Begyndelse aftaler, enten med 5 blotte Brikker, eller kuns med 5 Baand. Det første kaldes, at spille med 5 blotte, da man maa have 5 enkelte Brikker fra Huus, førend man kan naae Baandet. At spille med 5 Baand er, at man ikke kan gjøre flere end 5 Baand; men gjør man flere end 5, enten det skeer ved Forseelse eller paa anden Maade, saa kan den anden ogsaa slaae Baandene, som siden vidtløftigere skal forklares.

Ellers bliver ogsaa dette Spil spillet med sex eller flere Baand, og man binder, naar man kan og vil, omendskjøndt man ikke har 5 blotte fra Huus.

2. Hvorledes Brikkerne trækkes.

Naar man begynder dette Spil, saa sætter hver sine 15 Brikker ved sin Modspillers Side paa det første Feld, som er ved hans venstre Haand, og denne sætter sine paa samme Maade ved den andens venstre Haand. Begge spille derpaa deres Brikker hver til sin Side, hvor de kunne gjøre Baandet.

Naar f. E. der bliver kastet 5, og 4, eller ulige Oine, saa kan man gaae fra Huus med begge Brikker, og begynder at tælle fra det første ledige

Feld, eller man trækker en Brikke fra Huus paa 9, eller paa anden Maade, eftersom de ulige Dine ere man har kastet. Men kaster man to lige Dine, saa blive de fire Gange trukne. Som f. E. jeg kaster 2 Femer, saa kan jeg trække 4 Gange 5, og spille fort med 1, 2, 3 eller 4 Brikker, eftersom jeg finder min Fordel derved, for enten at faae Hukken eller Hjørnet paa min Modspillers Side og høire Haand, og der gjøre Baand, eller paa anden Maade slaae 2 eller 3 af den andens Brikker.

Imidlertid gjør man det ikke gjerne i Begyndelsen, undtagen saa er, at man har et Bagholb af sine Brikker, eller et og andet Baand, at man kan opholde den anden med at slaae. Man maa ogsaa tage alle de Dine, som man kaster, undtagen saa er, at man ikke kan, som f. E. jeg kaster i Begyndelsen 5 og 1, og trækker med en Brikke fra Huus paa 6, derpaa kaster jeg to paa 6, saa kan man intet trække, ligesom man ei heller kan trække, naar man er slagen ud af Brettet, som i det følgende skal vises. Man maa i Begyndelsen vogte sig, at man ikke sætter mange Brikker blotte', da det, ifald den anden gjerne slaaer, og det lykkes ham lidet, vil falde vanskeligt, igjen at slaae sig ind, den anden altsaa derover gjør et Baand efter et andet, og man, af Frygt for at tabe dobbelt, maa give sig enkelt tabt.

3. Hvorledes Brikkerne bortslaaes.

Naar jeg har enkelte Brikker staaende, saa kan den anden altid slaae dem bort, dersom han har nogle af sine Brikker staaende efter dem, og derefter kaster

saadanne Pine, at han kan naae dem; altsaa maa jeg igjen kaste mig ind, da jeg maa kaste og tælle 2, hvor jeg i Begyndelsen, da jieg spillede fra Huus, har tællet 1. Disse bortslagne Brikker blive kaldte blotte.

4. Om Baandene, og hvorledes de gjøres.

Naar en Spiller sætter to eller flere af sine Brikker tilsammen i et Feld, saa kaldes det et Baand.

Men paa sin Modspillers Side kan man ikke gjøre noget Baand, undtagen i Hjørnet eller Hukken paa hans høire Haand, og bliver denne Huk regnet som 11 fra Huus.

Men det er at mærke, at man allerførst maa bestræbe sig for, hvorledes man i Hukken paa Modspillerens Side kan gjøre et Baand, eller sætte flere Brikker paa hinanden, paa det man, naar der er gjort posto, med desto større Grund paa sin egen Side kan gjøre Baand.

Man kan gjøre Baand af begge Delene af Brettet paa sin Side, og gaaer man fra venstre til høire Haand i den anden Deel af Brettet med sine Baand, holdende dem saa meget mueligt tilsammen, og saa videre frem, indtil man kommer saa vidt, at man kan tage dem ud, hvorom herefter skal meldes.

Begynder man nu at gjøre Baand paa sin egen Side, saa maa man tælle det Feld med, hvorpaa Modspillerens opsatte Brikker staae, som om samme ikke var ledigt; som f. E. jeg kaster to 1, og vilde af Hukken gjøre et Baand med mine Brikker, saa gaaer det ikke an.

Det er ogsaa at mærke, at jeg maa see mig for hvorledes jeg holder mine Baand paa min venstre Side ved hinanden, og ikke rykke frem med dem, undtagen saa er, at den har mange blotte Brikker, og kan ikke kaste ind til min Fordeel; thi da er det raadeligt, at jeg lidt efter lidt rykker frem med mine, dog derhos altid beholde 2 eller 3 af mine Brikker til Bagholb, for at slaae min Modspillers Brikker. Men har jeg ingen Bagholb og ingen blotte Brikker, saa maa jeg brække et eller andet af mine bageste Baand, paa det, naar den anden maa slaae, jeg igjen kan faae friske Brikker at spille ud fra Huus, og ved Leilighed komme bag den andens blotte Brikker og slaae dem. Men har den anden ogsaa et godt Spil og sine Baand sammen, saa maa jeg vogte mig, saa meget mueligt, at jeg, naar alle mine Brikker ere over, ingen blottet har, men beholder mine Baand sammen, og rykker med samme i den anden Deel af Brettet til min højre Haand, at han, dersom endnu en eller flere af hans Brikker staaer bag mine, ikke skal slaae nogen af mine blotte, da det ofte skeer, at man, om man endog har taget alle sine Brikker ud indtil een, dog endnu kan tabe; som paa sit Sted nærmere skal meldes. Treffer det sig, at man da den anden har mange blotte Brikker, kunde vinde dobbelt, saa giver man ham Plads til at kaste sig ind, paa det han, dersom han ikke kan naae Baandene, maa trække flere blotte fra Huus, eller brække et eller flere af sine Baand, om han har dem, hvorved jeg altid beholder mig 2 eller 3 af mine Brikker blotte i Bagholb til at slaae dem, om det gjøres

nødigt, og han altsaa faaer flere Brikker blotte, end han kan slaae ind; men jeg maa have Plads til at rykke frem med samme. Men seer jeg ikke strax Fordeel ved at rykke frem med mine Baand, saa beholder jeg dem for det første heller paa min venstre Haand, og seer til hvorledes jeg kan slaae mange blotte ud for min Modspiller, og kan altsaa komme ud af Brettet. Han kan altsaa ikke spille med, førend jeg har gjort ham Plads, men imidlertid kan jeg gjøre mig et fast Spil.

5. Hvorledes man bliver slaget af Brettet, eller gjort til Junker.

Man kaldes Junker, eller er slaget af Brettet, naar man har flere blotte, eller udslagne Brikker, end ledige Feld, hvorpaa man igjen kan slaae dem ind: som f. E. jeg har tre Baand staaende paa min venstre Haand, og min Modspiller har tre eller flere blotte Brikker, saa kan han ikke slaae sig ind, førend jeg er rykket bedre frem, eller har brækket et af mine Baand; men gjør jeg flere Baand, end man fra Begyndelsen var bleven enig om, saa kan den anden ogsaa, eftersom han kaster til, slaae mine Baand, eller jeg maa tage to Brikker bort fra mine Baand, hvilke han forlanger.

6. Hvorledes de blotte Brikker igjen kan kastes ind.

Naar man har nogle blotte af sine udslagne Brikker, saa kan man ikke spille videre frem, førend de samme igjen ere indslagne; og dette skeer paa følgende Maade:

For det første maa der være ledige Feld eller Pladser; thi, hvor den anden har Baand staaende, kan jeg ikke sætte mine Brikker, desuden maa jeg ikke have mindre ledige Feld, end blotte Brikker: thi, dersom saa er, kan jeg ikke spille med, men maa bie saalænge, indtil den anden er rykket frem med sine Baand, og jeg har faaet Plads til at spille ind, som allerede forhen er meldt.

Fremdeles forholder det sig med at slaae sig ind saaledes, at, naar jeg f. E. har een, to eller flere af mine Brikker staaende i min Modspillers første Bret, jeg da ikke, dersom jeg slaaer to, derpaa kan trække eller slaae ind; slaaer jeg 2 og 1, saa kan jeg trække dem ind. Men dersom min Modspiller har en eller flere enkelte Brikker staaende, hvor jeg skal kaste mig ind, saa kan jeg dersom jeg træffer samme, trække ind og slaae, og er jeg forbunden at gjøre det, om det endog var til min Skade. Som f. E. naar min Modspiller har et fast Spil og sine Baand sammen, og derfor ikke gjerne vil forkaste dem, eller ellers, for at vinde dobbelt, søger et Bagholð i sine Brikker, eller for at slaae mine dermed, saa trækker han kuns en eller flere enkelte ind i mit første Bret, har jeg nu en eller anden blot at kaste ind, saa kommer det ikke an paa mig, om jeg, naar jeg kaster Øjne derefter, vil trække ind, men jeg er forbunden at trække alt, hvad jeg træffer.

7. Hvorledes Spillet bliver tabt enkelt.

Dette skeer først, naar man forseer sig, og i Begyndelsen sætter mange Blotte; hvilke den anden,

dersom han gjerne slaaer og er lykkelig, saalænge forfølger, og slaaer bort, at han derover gjør et Baand efter det andet; thi saa har man ingen Baand paa sin egen Side, og taber Spillet enkelt. Mærker man det i Tide, saa kan den, som er ulykkelig, naar han tvivler paa sin Fordeel, eller enbog staaer Fare for at tabe dobbelt, give sit Spil enkelt tabt. Men har man allerede et Baand paa sin Side; saa gaaer det ikke mere an, uden Modspillerens Villie, men man er forbunden at spille videre.

Ogsaa bliver Spillet tabt, naar den ene har alle sine Brikker over i den Deel af Brettet, som er paa hans højre Haand, saa at han kan slaae dem ud; men han maa (som siden efter skal forklares) ordentligen eftersom han kaster, slaae dem ud, og ogsaa trække. Den, som nu først er færdig med at slaae sine Brikker ud, har vundet, og den anden har tabt enkelt.

8. Hvorledes Verkehr spilles dobbelt, eller en bliver gjort Jan.

Dette skeer paa forskjellige Maader. En Maade er, naar jeg f. Ex. er uheldig, saa jeg, da Modspilleren holder sine Baand fast sammen, ikke ret kan komme over dem, og sætter en blot efter den anden ja vel endogsaa maa brække et eller flere af mine Baand; dersom nu den anden slaaer med sit Baghold mine Brikker saalænge, til jeg faaer saa mange blotte, at jeg intet Feld mere har tilovers til at kaste ind og trække paa, saa taber jeg dobbelt og hedder Jan (Jean); men den anden maa være rykket frem med alle sine Baand fra mit første Bret. Han kan vel ogsaa have Baand i mit første Bret, og vinde dobbelt, naar jeg f.

Ex., dersom jeg har en eller flere Brikker i Huus faaer 6 blotte, thi da kan jeg ei heller kaste mig ind. Men det er ikke nok, at have sex eller flere enkelte Brikker staaende, men der maa være sex eller flere ude af Brettet og altsaa blotte, eller Feldene i det første Bret maa være saaledes besatte med egne Brikker, at jeg ikke mere kan kaste ind.

Fremdeles tabes dobbelt, naar den anden spiller alle sine Brikker tilsammen op paa det sidste Udgangsfeld, og endnu ikke har taget nogen Brikke ud. Men han maa være saa lykkelig hverken at kaste en meer eller mindre, saa at den ene eller de flere kommer netop til at staae derpaa; ellers gjelder det ikke, og han maa tage ud. Denne Maade er dog en af de nemmeste, undtagen saa var, at man allerede forhen havde brækket sine Baand, og man saae, at vilde blive sildigere færdig med at tage ud end den anden, thi dersom jeg desuden vilde bryde mine Baand uden Aarsag, og, for at vinde dobbelt, spille op, vilde det være slet spillet, og jeg vilde derved fordærve mit Spil.

Naar man nu er over i den anden Deel af Brettet ved højre Haand med alle sine Brikker, saa tager man ordentlig ud, efter som man kaster. Den, som først bliver færdig dermed, og faaer alle sine Brikker ud, har vundet, og det enkelt.

Men førend vi handle om at tage Brikkerne ud, maae vi først korteligen erindre, at, omendskjønt det er aftalt, kuns at spille med 5 Baand, kan man dog, ifald den anden har taget alle sine Brikker ud indtil een, gjøre saa mange Baand som man vil, og mueligt er, da det ofte skeer, at den, som har taget alle sine Brikker ud indtil een eneste, endnu kan ta-

de, men den anden maa vel see sig for, at han varlig tager ud.

9. Om at udtage Brikkerne.

Naar man har alle sine Brikker i den sidste Deel af Brettet, saa kan man tage dem ud, og dermed skride til Ende med Spillet.

Man tager ud paa følgende Maade. Kaster man ulige Øine; saa kan man tage en eller begge ud, eller og, om Tallet ikke er stort, enten trække en eller dem begge, eftersom man synes det beqvemmest og fordeelagtigst. Kaster man 2 lige eller Doubletter, saa kan man tage 4 ud. Har jeg nu f. E. 2 Baand paa begge de første Feld i det sidste Bret, og kaster 6 og 5, saa kan jeg tage en ud af hvert af Baandene, eller jeg kan tage den ene Brikke af det første Baand ud, og trække den anden i Hjørnet eller Hukken. Kaster jeg to lige, nemlig to 6, saa tager jeg begge de sidste Baand og altsaa 4 Brikker ud. Det er just ikke nødvendigt, at man altid begynder fra de bageste, men jeg kan, naar jeg f. Ex. har 4 Brikker staaende paa det sidste Feld, (omendskjønt der staaer flere Brikker eller Baand bag efter) og kaster to 1, tage de 4 Brikker ud; men staae 4 paa det derved nærmeste Feld, saa kan jeg trække dem alle fire i Hukken, eller tage 2 af dem ud, og sætte 2 i Hukken; men kaster jeg, (naar ingen flere staae bag efter) to 6, to 4, to 3, to 2, saa tager jeg dem alle 4 ud.

Har man 4 Brikker staaende paa det første halve Feld, og kaster to 6, saa maa man tage de 4 Brikker ud; men har man kuns et Baand af 2 Brik-

ker staaende derpaa, og man kaster en 6, og en 5, saa kan man tage 6 ud, men 5 maa man sætte i Hukken, undtagen saa var, at man ogsaa havde noget staaende paa følgende Feld, saa kan man ogsaa derfra tage den kastede 5 ud.

Har man 2 Baand staaende paa det første og andet Feld, saa at ingen Brikker staae derpaa, og man kaster to 6, saa tager man disse 4 ud; men staaer endnu en Brikke derpaa, saa maa man dog tage 4 ud, og lade en staae blot, men man tage ud og trække, ligesom man kaster; som f. Ex., jeg havde 4 Baand staaende paa de fire sidste Feld, saa at jeg havde en af Brikkerne staaende paa det første: kaster jeg nu 5 og 6, saa maa jeg tage ud af de første 2 Brikker, og lade en staae blot; kaster jeg to 6, eller to 5, saa tager jeg de tre første Brikker, og endnu en af det andet Baand, og lader en staae blot af det andet Baand.

Har man 2 Baand tilovers af 4 Brikker, som staae paa de tvende sidste Feld, og man kaster to 6 to 5, to 4, to 3, eller to 2, saa tager man dem alle 4 ud; kaster man 1 og 2, saa kan man tage 2 ud, en af hvert Baand, eller tage den ene ud og trække den anden; har jeg et Baand af to Brikker paa det tredie Feld, og igjen et af 2 Brikker paa det sidste, og jeg kaster 6, 5 eller 4, og derhos en 1, saa kan jeg tage 2 Brikker ud, en fra det første, og den anden fra det sidste Baand, eller ogsaa jeg kan tage en ud fra det sidste Baand, og trække den anden, men kaster jeg to 6, to 5, og to 4, saa tager jeg dem alle 4 ud.

Trictrac
eller
Toccategli.

Første Kapitel.

Forudgaaende Underretning om dette Spil.

Toccategli-Spil er forskjellig fra Trictrac eller Grand-Trictrac, 1) i at slaae, 2) i at tælle eller marqvere, 3) i at trække eller gjøre Baand; ellers blive begge Spillene ligedan spillede.

Et Dambret, femten Brikker af to forskjellige Farver paa hver Side, to Terninger, tre Skuepenge til Marqveren, og to Stifter til at stikke i de Huller, som man vinder, høre til Trictrac.

Det spilles kun af to Personer; og Spillerne komme selv Terningerne i deres Bægere.

Man begynder dette Spil dermed, at hver gjør sig tre Pillere eller Hobe af Brikker, som man sætter paa det første Feld eller den første Pille i Dambrettet.

De ulige Øjne eller Tal, som Sex, Qvinqve, Quatuor, Daus, ꝛc. kaldes enkelt eller simpel; men to lige, som begge Sexer, begge Treer o. s. v. kaldes Doubletter. Overhovedet maa man mærke, at man i dette Spil taler meget med fremmede Ord, som ofte ere stærk forhutlede. Saaledes kaldes Een As eller **Es**; Toen **Daus**; Treen undertiden **Tres**;

Firen Quatuor eller Quater; Femmen Ovinque eller Zink; Sexen Sis eller Ses; ligesom man ogsaa om dette Spil, og dets kastede Dine har et gammelt Ordsprog, som allerede Luther har brugt, for at vise, at Middelveien altid er den bedste, og at man bør holde den: **Daus Es, nichts hat; Ses Zink, nichts dat: Aber Quater Drey, die sind stets dabey.**

Ogsaa har hver Doublette, foruden sin egen, endnu et andet Navn. Begge Æser hedder Ambesas eller Bezet; begge Dauser, Double deux; begge Treer, Ternes eller Tournes; begge Firer Carnes, Carmes; begge Femmer, Quinis, og begge Sexer, Sonnes eller Sanne.

I Begyndelsen er det raadeligst, at man, ligesom Dinene paa de kastede Terninger vise, flytter to Brikker fra sine Hobe paa de Pillere eller Feld, som komme overeens med Tallet paa Terningerne, hvilket man kalder at spille fra Huus. Man kan ogsaa spille anderledes, og naar man vil, kuns flytte en Brikke, som kaldes at spille sammen eller under Eet; dette kan man gjøre med alle Tal, naar man vil spille dem sammen, undtagen naar man kaster Sonnes, eller to Sexer og Ses Zink, som man nødvendig maa spille ud fra Huus, da Spillets Regler ikke tillade, at man maa sætte en Brikke allene i sit Hvilehjørne eller Huk, og endnu mindre i sin Modspillers.

Det er næsten altid en Fordeel for Spillerne, naar han strax begynder at gjøre Baand, eller at sætte to Brikker paa et Feld. Man begynder først at binde

i det første Bret, hvor Brikkerne staae i Hobe; derpaa gaaer man over i det andet, hvor Hukken er.

Naar man trækker sine Brikker, saa skal man ikke tælle det Feld med, hvorfra man gaaer, enten man nu spiller fra Huus eller trækker de allerede spilte Brikker.

Marschen læres lettelig, naar man kuns mærker, at de lige Tal stedse gaae fra et hvidt Feld til et andet hvidt, og de ulige Tal fra et hvidt Feld til et sort eller brunt, og fra et sort eller brunt til et hvidt.

Partie i Trictrac, som ogsaa kaldes le Tour, er, naar man har tolv Huller eller Streger *). Man mærker dem, ligesom man faaer dem, paa Randen eller Listen af Bretspillet, som maa være boret tolv Gange paa begge Sider lige over for Felbene. Faaer En af Spillerne dem efter hinanden, uden at hans Modspiller faaer et eneste, saa kaldes det at vinde et Parti bredouille. Imidlertid blive de ikke dobbelt betalte, undtagen naar Spillerne forud have afgjort det.

Naar man vil marqvere et Hul, maa man have vundet tolv Points. De P[illegible]s, som man vinder, blive med Skuepenge marqverede paa Siden af Pillerne eller foran Felbene **) som, to Points foran Esfets Feld, fire Point imellem det tredie og fjerde Feld, sex Points ved Delingslisten foran det sjette

*) I Toccategli har jeg Spillet vundet, naar jeg har tællet Brettet ud med mine Points.

**) I Trictrac bliver hver Gang for et simpelt Kast marqveret 2 Felder, men for Doubletter 4 Felder: i Toccategli bliver for et simpelt Kast, naar jeg har truffen min Modspillers blotte Brikke, kuns marqveret 1, men for Doubletter 2.

Feld, otte Points i det andet Bret ved Kanten, ti Points foran det tiende Feld, eller ikke langt fra Endelisten.

Naar man har tolv Points, som gjør et Hul, en Streg, et simpelt eller ogsaa et dobbelt Parti; saa bemærkes de med Stiften eller skrives paa Listen af Bretspillet, og begynder man paa den Side, hvor Brikkerne staae i Hob.

Den første som marqverer, bruger kun en Skuepenge. Naar man har vundet 12 Points, uden at blive hindret af sin Modspiller; saa marqverer han to Huller eller skriver to Streger; og det kaldes Parti bredouille *).

Den, som anden Gang vinder Points, marqverer dem med to Skuepenge**). Dersom han faaer tolv i Rad efter hinanden, uden at afbrydes; saa bemærker han ligeledes to Huller for Parti bredouille. Men bliver han afbrudt, saa tager Modspilleren, naar han bemærker de Points, som han vinder, en af hans Skuepenge bort, hvilket kaldes Debredouille. Det er bedst at man selv debredouillerer sig, og ikke bier indtil Modspilleren gjør det. Saa marqverer den, som har faaet 12 Points, kuns et Hul, som kaldes et simpelt Parti ***).

---

*) I Toccategli har man vundet Spillet med 12 marqverte Points, og kan man begynde Spillet paa ny, eller, om man saa synes, continuere.

**) Dette er i Toccategli ikke brugeligt.

***) I Toccategli kaldes det Parti simple, naar begge Partier have bragt deres Points i det andet Bret, hvor Hukken bliver gjort. Har den ene kuns 6, naar den Vindende har 12, saa er det Parti double, lige-

Den Spiller, som marqverer et eller to Huller, udsletter ikke allene alle Points, som Modspilleren havde før Kastet, men han beholder endog, dersom han finder det tjenligt at fortsætte Spillet, alle de Points, han havde over de tolv, som hørte til at marqvere et Hul. Imidlertid kan det skee, at Modspilleren med samme Kast bliver*) slaget falsk, og da bemærker han paa sin Side en bredouille de Points, som bliver ham givne**).

Den, som med sine Kast vinder et eller 2 Huller, har Frihed at gaae ud, det er, at tage Brikkerne op, kaste dem sammen og igjen sætte dem i sine Hobe, for at spille fra Huus paa nye, saa længe indtil En af begge har vundet le Tour eller et fuldt Parti.

Naar man gaaer ud, saa beholder man ingen af de Points, som man kan have faaet tilovers. Man udsletter ogsaa Modspillerens, som aldrig marqverer de Points, han vinder, naar han bliver slaget falsk eller blindt, hvilket man ogsaa kalder Jan, (som ikke kan) førend Kastet er spillet. Komme derimod de Points, som man vinder, og som gjøre at man marqverer i et Hul, af Modspillerens Kast; saa kan man ikke gaae ud, og man beholder alle Points, som man har over tolv, hvilke man behøver til at marqvere Hullet med.

---

som det, naar den Tabende kuns har marqveret 2 eller 3 Points, kaldes Parti triple, og dersom han slet intet har marqveret, kaldes det Qvadruple eller Matsch.

*) Ligeledes skeer det ogsaa i Toccategli.

**) Dette skeer ikke i Toccategli.

Andet Kapitel.

Om Janerne.

Man har otte Janer i Trictrac, nemlig: 1) Jan paa tre Kast; 2) Jan i to Bretter; 3) Contrajan i to Bretter; 4) Meseasjan; 5) Contrameseasjan; 6) den lille' Jan; 7) den store Jan eller Hovedjan; og 8) Rukjanen.

Om Janen paa tre Kast.

Janen paa tre Kast eller som den ogsaa kaldes, Janen af sex Blade gjøres, naar man i Begyndelsen af Partiet, og saa ofte man, efterat have holdt op og sat Brikkerne sammen, igjen begynder paa tre Kast trækker sex Brikker efter hinanden i en Tour, og sætter nemlig fem i det første Bret og en paa det første Feld i det andet Bret. Dog er derved at mærke, at man er ikke forbunden at gjøre denne Jan, naar man ikke vil. Det er nok, naar man med det tredie Kast faaer det dertil hørende Antal Øjne, som da gjelder fire Points*); ogsaa gjør man i det store Jans Bret af to fra den lille Jans Bret trukne Brikker det Baand, som man anseer fordeelagtigst.

Om Janen i to Bretter.

Janen i to Bretter gjøres, naar man kuns har trukken to Brikker, og Modspilleren endnu ikke har sin Hul; men Øinene paa Terningerne falde saale-

*) I Toccategli marqveres i dette Tilfælde ikke mere end 2 Points.

des, at man kan komme med den ene af sine Brikker i sin egen Huk, og med den anden i sin Modspillers, hvilket Kast da gjelder fire Points, naar det er simple, og sex, naar det er en Doublette *). F. Ex. jeg havde første Gang kastet Fem og Sex, og trukket samme med to Brikker fra Huus. Men anden Gang kaster jeg Sexer alle; saa træffer jeg med den forreste Brikke i min Modspillers Huk, og med den bageste i min egen Huk, og derfor marqverer jeg sex, da var det en Doublette; eller jeg havde to Brikker staaende i det andet Bret paa det første Feld, og kaster nu Fem og Sex, saa kunde jeg komme med den ene i min egen Huk, og med den anden i min Modspillers, og maa, da det kuns var simple, marqvere fire derfor; og saa fremdeles med andre Kast. Men for nu at spille de kastede Dine, maa jeg tage to andre Brikker fra Huus. Thi man kan ikke tage sin Huk paa anden Maade, end ved paa eengang at trække to Brikker deri, og endnu mindre kan man sætte en eller to Brikker i sin Modspillers.

Hver Spiller kan kuns een Gang gjøre denne Jan, og den første, som gjør den, hindrer derved ikke den anden, at han jo ogsaa siden efter kan gjøre den, saafremt han kuns ikke har trukket flere end to Brikker, begge Hukkene ere ledige, og han har kastet saa mange Dine, at han med den ene af sine Brikker kan naae sin egen Huk og med den anden sin Modspillers.

---

*) I Toccategli marqveres i første Fald kuns 2, men i sidste Fald 4.

Om Contrajanen i to Bretter.

Contrajanen i to Bretter gjøres, naar Spilleren endnu kuns har trukket to Brikker og Modspilleren allerede har sin Huk, men hans Terninger falde saaledes, at den enes Tal træffer hans Brikker i hans egen Huk, men den andens Tal træffer Dam i Modspillerens Huk, saa taber han fire Points, naar det er simple, og sex Points, naar det er Doubletter *).

Om Meseasjanen.

Meseasjanen gjøres, naar man har taget sin Huk, uden at have spillet andre Brikker, men Modspilleren endnu ikke har sin, og man kaster et eller to Esser. Dette Kast gjelder i første Fald fire, i andet Fald sex Points **).

Om Contrameseasjanen.

Contrameseasjanen er sjelden. Denne gjøres, naar Spilleren allerede har sin Huk, uden derfor at have spillet andre Brikker, og Modspilleren ligeledes har sin, men man kaster et eller to Esser, i hvilket Fald man taber fire eller sex Points.

Om den lille Jan.

Den lille Jan eller, som man paa tydsk for Skjerts kalder det, Schusteren, skeer i det første Bret,

*) I Toccategli bliver det kuns marqveret med 2 og 4.

**) Men i Toccategli kuns 2 og 4 Points.

hvor Brikkerne, naar man begynder, staae i Hob. Man gjør det ganske mageligt, naar man kuns kaster smaa eller faa Øine, som Bezet, Daus, Es, Tres Es, o. s. v. Men naar man kaster noget høit, bør man ikke opholde sig derved.

Naar man paa et Slags Maade lukker ved enkelt Kast, saa gjelder det fire Points, og sex naar det skeer ved Doubletter*) men lukker man paa to slags Maader ved enkelte, saa vinder man otte Points og ved Doubletter tolv Points. Man kan ogsaa lukke paa tre slags Maader, hvilket gjelder saa meget som dobbelte Doubletter, det er tolv Points. Klogskab fordrer, at, naar man har vundet et eller to Huller med sin lille Jan, man gaaer ud og holder op, især naar Modspillerens Spil staaer godt, det er, naar han har mange Brikker i sit andet Bret, hvormed han kunde slaae dem, som Spilleren maa sætte blot, samt Hukken, naar han havde sin, og derved vilde tvinge ham til, at bringe en af sine Brikker i den lille Jans Bret, hvor han maatte blive slagen, og hvor han kunde hindre ham fra, eller i det mindste gjøre ham det vanskeligt, at bringe den store Jan i Stand, fordi man havde en Brikke mindre.

For at beholde sin lille Jan kan man ikke tage sin Huk med Magt, naar man, istedet for Fem-

*) I Toccategli gjelder ogsaa denne Jan, dog marqverer jeg derfor kuns 2 Points, naar jeg lukker ved enkelt Kast, og 4 Points, naar jeg lukker ved Doubletter; men kan jeg ved et enkelt Kast lukke med to Brikker, og bruger kuns en, saa marqverer jeg 4.

mer alle, kaster Sexer alle; thi Spillets Regler fordre, at man ikke maa tage sin Huk med Magt, naar man kan tage den virkelig. Man er altsaa nødt til at brække den op, saafremt man ikke har fri Passage i Modspillerens store Jans Bret, for at komme i det lille Jans Bret. Men man maa ikke gaae over, førend han ikke mere kan gjøre sin lille Jan*)

Den, som gaaer ud, har Terningerne, og begynder Spillet igjen.

Om den store Jan.

Den store Jan bliver gjort i det andet Bret. Gjør man den paa eet Slags Maade ved simple, saa vinder man 4 Points**), skeer det paa to Slags Maader ved simple, 8 Points, og paa 3 Slags Maader, 12 Points; ved Doubletter derimod, paa eet Slags Maade, eller ved dobbelte Doubletter, 12 Points. Man kan ikke lukke paa to eller tre Slags Maader, som, naar man kuns behøver endnu en Brikke for at have sin Jan.

Man kalder at lukke paa eet Slags Maade, naar man til den Brikke, som endnu allene staaer blot i det store Jans Bret, ikke kan sætte flere end en eneste af de andre Brikker, om man endog tog begge Terningers Øjne tilsammen.

*) I Toccategli kan jeg altid gaae over i min Modspillers Bret eller Feld, dog maa det alletider skee med et Baand eller to Brikker paa engang.

**) I Toccategli kuns 2, 4 og 6.

Paa to Slags Maader lukker man, naar man kan sætte to Brikker til den, som staaer blot; det er, naar man f. Ex. kaster Zink Ás, og kan lukke med enhver især af disse, baade med Femmen og Esset.

Endelig, kan man **lukke paa tre Slags Maader,** naar man sætter tre Brikker til den, som staaer blot, een for hver især af Øjnene paa Terningerne, og den tredie for det tilsammenlagte Tal af begge Øjne, hvilket f. Ex. skeer, naar man kaster Zink Ás, og lukker med Esenen, med Femmen og med Femmen og Esenen. Man kan ogsaa lukke paa tre Slags Maader, naar man kaster Quarter Tres, nemlig med Treen, med Firen, og med Firen og Treen, og saaledes med de øvrige Tal.

Man lukker med Doubletter paa eet Slags Maade, naar man kuns kan sætte en Brikke til den blotte, om man end tællede Øjnene af begge Terningerne sammen. Man kan ogsaa lukke paa to Slags Maader med Doubletter, som ellers kaldes **dobbelt Doubletter,** naar man f. Ex. kaster **Ternen** eller Treer alle, og lukker med Treen og Sexen; eller naar man kaster Dauser alle, og lukker med Toen og Firen. Denne Forklaring gjelder ogsaa om den lille Jan og Rukjanen.

For at man kan forskaffe sig den Fordeel at lukke paa mange Slags Maader, saa er det godt, at man sætter en Brikke allene paa et af den store Jans Felder, naar man endnu har dette **halve Baand** at gjøre og fornemmelig, naar Modspilleren har ingen eller for faa Øjne til at naae den blotte Brikke, i

hvad han end maatte kaste. I andre Tilfælde maa man gjøre det samme, for ikke at tabe sit Spil, og vove det, at give Modspilleren to eller tre blotte, hvo, ved han gaaer af. Dette lærer man ved Spillet.

Om man end kan lukke paa to eller tre Slags Maader, og naae de Brikker, som ere blotte; saa er man dog ikke forbunden, at sætte dem derhen. Det er nok, at man efter Behag sætter en af dem derhen, og af de tre andre tager hvilken man vil, og sætter den paa det Sted, man agter beqvemmest for sit Spil, for enten at lade sig give Points, naar man lader sig slaae blindt, eller forhindre at man ingen giver, da man bedækker sig.

Naar Janen er gjort, saa vinder man, saa ofte man kaster og holder til, fire Points ved simple, og sex Points ved Doubletter, og marqverer dem*). Ligeledes forholder det sig ogsaa i den lille Jan, og Rufjanen, og Klogskab fordrer, at man gaaer ud, naar man seer, at Spillet gaaer for stærkt frem, og Modspillerens Spil er bedre, eller lader til at blive bedre; thi ellers kunde man blive enfileret, eller faae en Broe for sig, som forhindrer Passen, at gaae videre, og tabe Partiet, om end Modspilleren endnu ikke havde vundet et eneste Hul. Dersom man bliver ved eller ikke gaaer ud, forbi man endnu har otte Points tilovers, og Spillet allerede er rykket langt frem, saa maa man tage den sidste Brikke bort**), som er i den lille Jans Bret, at Modspil-

*) I Toccategli kuns 2 og 4.

**) Dette behøves ikke i Toccategli, da Modspilleren, om han endog traf min Brikke, dog intet marqverer.

leren ikke skal slaae den blindt, og man i det følgende Kast kan gjøre Hullet fuldt og gaae ud. Bruger man denne Forsigtighed, saa har man endnu den Fordeel, at naar man kaster Ses Cinqve, Ses Quatuor, o. s. v. man ikke kan spille Seren, og altsaa holder til, og derved vinder fire Points til at gjøre Hullet fuldt.

Har Modspilleren imidlertid meget forløbet sig i sit Spil, saa maa man blive ved, og han marqverer to for den Sex, som man ikke har kundet trække*). Men man mærke, at man maa bryde op eller brække Janen, naar man kaster saadanne Øjne, som man ikke kan spille i sit eget Bret, men der i Modspillerens store Jans Bret er fri Pas eller Rum, for at komme i hans lille Jans Bret. Man maa da tage den Brikke fra et af Baandene, som træffer lige paa den Pas, naar man tæller Øjnene paa en af Terningerne, og trække den i den lille Jans Bret, paa det Feld, som den naaer, naar begge Terningers Øjne bleve talte sammen. Dog maa dette Feld være ledigt. Thi dersom der stod en Brikke derpaa, saa kunde man vel slaae den, men man kunde ikke trække nogen anden Brikke, og følgelig vilde man ikke være forbunden at brække op.

Man er undertiden nødt til at brække op med Hullen, naar Modspilleren ikke mere kan gjøre sin

---

da han formedelst Baandet ikke kan spille op, og altsaa slaae den.

*) For hver Kast, som man ikke kan trække eller spille, marqverer i Toccategli Modspilleren altid 1 Point, men er det Doubletter marqverer han 2.

store Jan, og hans sjette Feld, hvortil begge disse Brikker naae, er ganske ledigt.

Naar man har brækket op, saa kan man lukke igjen, hvilket gjelder fire Points, naar det skeer ved simple paa en Slags Maade, og otte Points, naar det træffer paa to Slags Maader, men tolv naar det kan skee paa tre Slags Maader. Sex Points gjelder det, naar det skeer ved Doubletter, og tolv Points, naar det skeer ved dobbelte Doubletter. Dette Kast kommer oftest.

Det skeer undertiden, at en Spiller bliver enfileret, eller Passen ham sperret, uden at han er Skyld deri, naar nemlig Terningerne ere ham ganske imod, og han ikke kan lukke. Dettte er altsaa et blot Tilfælde.

Om Rukjanen.

Rukjanen bliver gjort i Modspillerens lille Jans Bret, hvor hans Brikker i Begyndelsen stode i Hobe, naar man nemlig gjør dem fulde eller binder dem til, og, saalænge man holder til, vinder eller marqverer man som ved de forrige Janer. I denne Jan kan man ikke sige, saafremt der endnu er et halvt Baand at gjøre, at man lukker paa tre Slags Maader, naar man endnu har sin Huk, om man endog skulde træffe begge de andre Brikker, og en af dem i Hukken, lige paa det halve Baand. Man lukker altsaa kuns paa to Slags Maader, saasom begge Brikkerne i Hukken ikke kunne gaae enkelt ud. Det skeer ofte, naar man ikke i Tide er

gaaet ud, at man bliver nødt til at brække op, og forløbe de andre Brikker, uden Haab igjen at kunne lukke.

Det er sandsynligt, at, naar man gjør Rukjanen, Modspilleren ingen Brikker mere har deri. Af denne Aarsag kan Spilleren, da han ikke har at frygte for at blive slagen, udbrede sine Brikker, og i Begyndelsen kuns sætte dem enkelt eller gjøre halve Baand. Det har samme Beskaffenhed med Hjørnebaandet, som med de andre; man kan altsaa gjøre det af to Gange.

Naar alle Brikker ere over i dette Bret, saa tager man op eller spiller sig ud, det er, man tager de Brikker ud af Brettet, som træffe paa Listen, og begynder altid med de længst borte. Men det er ikkuns tilladt, at tage dem ud, som man ikke kan trække, og ikke at tælle fort med en Brikke efter den anden, undtagen det skeer for at holde til.

Denne Jan har den Rettighed, at man kan tælle Listen med for et Feld. Følgelig, naar en Spiller, som har sin Jan, ikke kan trække mere end en Sex, men kaster Sex Es, saa holder han endnu til, men han spiller sin Brikke, forbi man anseer Listen som for et Feld, i eet efter hinanden af Brettet; og ligeledes gaaer det ogsaa med Qvater Drey eller Cinqve Daus. Men det er ikke tilladt, at tælle og spille dette Kast saaledes efter hinanden i eet, naar det ikke skeer for at holde til.

Den, som først tager op eller spiller sig ud, vinder fire Points, naar hans sidste Kast er simpel*). Men er det en Doublette, saa vinder han sex Points, som han beholder tilovers, ligesom han ogsaa først kaster an, og tvinger Modspilleren ligeledes til at tage op, og begynde paa ny igjen omendskjønt han endnu har sin Jan, og kan holde til.

Naar begge Spillere have brækket op, og der ingen Tvivl mere er, hvem der først skal komme ud, saa plejer den, som endnu har mindst Brikker at tage ud, med Modspillerens Tilladelse, for ikke uden Nødvendighed at forlænge Spillet, kuns at gjøre det sidste Kast at man kan see, om det falder simpelt eller med Doubletter.

Tredie Kapitel.

Om de slagne Brikker i forskjellige Bretter.

Slagne Brikker i det store Jans Bret.

Enhver Brikke, som slaaes i det store Jans Bret, gjelder to Points**), naar man slaaer den paa et Slags Maade ved simple, men slaaes den paa to Slags Maader, gjelder den fire Points, og sex Points,

---

*) I Toccategli vinder han kuns to Points, og har vundet Spillet, uden at kunne tælle de overfløbige Points i det følgende Spil.

**) I Toccategli kuns 1 Point, naar det skeer ved simple, 2 Points naar det skeer paa to Slags Maader, og 3 Points naar det skeer paa tre Slags Maader.

naar det skeer paa tre Slags Maader; f. Ex. naar man kaster Tres Cinqve, saa kan man slaae med Treen, og med Fem og Tre eller Otte. Herpaa maa man vel give Agt.

Naar man slaaer med Doubletter paa en Slags Maade, saa vinder man fire Points*), og otte Points, naar det skeer ved dobbelte Doubletter eller paa to Slags Maader. Denne anden Maade er, naar man f. Ex. kaster Firer alle, og slaaer med Firen og dobbelte Firer eller Otte, og saaledes forholder det sig ogsaa med andre Doubletter.

Man maa give Agt, om man ikke med et eneste Kast kan slaae fire eller flere Brikker af dem, som Modspilleren har staaende blotte saavel i sit store som lille Jans Bret.

For at slaae Modspillerens Brikker, kan Spilleren, naar han tæller sine, hvile eller staae stille paa dem, ligesom og paa en af Modspillerens lebige Felder, eller paa dem, hvor han kuns har et halvt Baand; dog med den Forskjel, at man ikke kan hvile paa noget af Modspillerens halve Baand, for at gaae over i Rukjanen. Til den Ende maa Feldet være ganske ledigt.

Slagne Brikker i det lille Jans Bret.

Det er allerede sagt, at det lille Jans Bret er det, hvor Brikkerne fra Begyndelsen af stode i Hobe. Enhver Brikke, som man der slaaer ved simple, gjelder fire Points, og sex, naar det skeer ved Doubletter**).

*) I Toccategli kuns 2 Points, enten man nu slaaer med dem paa en eller to Slags Maader.

**) I Toccategli gjelder det kuns 2 og 4 Points.

Man maa mærke at man i dette Bret ikke kan slaae nogen af Modspillerens Brikker paa to eller tre Slags Maader, saafremt man ikke har bragt en eller flere Brikker i sit store Jans Bret, hvilket skeer naar man har havt den store Jan.

Ligeledes forholder det sig ogsaa, naar man har havt den lille Jan eller schustret, og, for at holde til, har været nødt til, at lade en Brikke gaae over i Modspillerens lille Jans Bret. I dette Feld kan man slaae sine Brikker paa to og tre Slags Maader, ved simple, gjelder otte Points, og ved Doubletter tolv Points*). Disse Tilfælde ere overmaade sjeldne.

Slagne Brikker i Rukjanens Bret.

Man kan ogsaa slaae Modspillerens Brikker i sit første og andet Bret, naar han lader dem gaae derover, for at gjøre sin Rukjan, eller bliver nødt til at spille dem derover, for at holde sin store Jan, eller vel endogsaa sin lille Jan til; og saa vinder man, ligesom i den store og lille Jans Bretter.

Jan, som ikke kan, eller om de blinde Slag.

Blindt Slag, eller Jan, som ikke kan, er et. Man kalder blindt Slag, naar et eller andet Tal af Terningernes Øine træffer paa Modspillerens Felder,

*) I Toccategli bliver hver Gang marqveret kuns 1 Point for et simpelt Kast, og to Points for Doubletter.

som ere bedækte, eller have Baand, men derimod begge tilsammen tagne kunne naae en blot Brikke. For hver saadan Brikke, som man paa den Maade slaaer blindt i Modspillerens store Jan, vinder man to Points, naar det skeer ved simple og ved Doubletter fire Points; men i den lille Jans Bret vindes for hver blindt slagen Brikke ved simple fire Points, og ved Doubletter sex Points. *)

I dette sidste Bret slaaer man blindt, naar Modspillerens Brikker, hvorpaa et eller andet enkelt Tal af de kastede Øine træffer, ere bundne, men de i hans lille Jans Bret, paa hvilken disse selvsamme Øine tilsammentagne træffe, staae blotte.

Man bruger ogsaa denne Talemaade, Jan, som ikke kan, naar Hukken bliver slagen blindt, nemlig ved een Brikke, som ikke maa sættes der.

Fjerde Kapitel.

Om Hvile-Hjørnet eller Hukken.

Det sjette Feld i det andet Bret, eller den allersidste Vinkel, kaldes Hukken eller Hvile-Hjørnet, og det med Billighed; Thi saa længe man ikke har den, er man meget udsat for den Fare, at blive slagen, naar Modspilleren har sin Huk, og mange Brikker i sit andet Bret, eller den store Jan, hvad enten de nu ere Baand eller blotte. Man maa altsaa ikke forsømme, at tage den, saasnart man finder en

*) Alt dette er ikke brugeligt i Toccategli.

gunstig Leilighed dertil. Derfor er det godt, at beholde, saa længe man kan, en eller to Brikker paa det femte eller sidste Feld i det lille Jans eller første Bret, hvilket Feld kaldes **Borgervinkelen** eller **Borgerhukken**, at man tager sin Huk, naar man kaster Sex.

Den, som først tager den, kan slaae Modspillerens, og han slaaer den virkelig, naar han har Brikker i sit store Jans Bret, enten det saa er Baand eller blotte, og kaster saadanne Dine at baade den ene og den anden af begge hans Brikker træffer lige i Modspillerens Huk. Dette Kast gjelder ved simple, fire Points, og ved Doubletter, sex Points*). Men man kan ikke slaae Modspillerens Hukke med et eller to Es, saafremt man ikke har en eller to Brikker i sin Huk.

Man maa mærke, at, naar man endnu ikke har sin Huk, og Modspilleren ei heller sin, man da kan tage den med **Magt**; det er, naar man kaster Sex Cinqve, og disse Tal træffer paa Modspillerens Huk, saa tager man sin egen i dens Sted med Cinqve Quator; eller Tres As, naar man har kastet Quator Daus, og Tres kom i Modspillerens Huk. Men saa kan man intet marqvere, forbi man endnu ikke har havt sin egen, og ikke kan slaae sin Modspillers før. Det er ei heller tilladt, at tage sin Huk med Magt, undtagen, naar man ingen Brikker har, hvorved man virkelig og frit kan tage den før, ligesom

*) I Toccategli vindes ved simple to Points, og ved Doubletter 4 Points.

man nu ikke kan tage sin Huk anderledes, end ved at sætte to Brikker deri paa eengang; saa kan man ei heller tage den ud anderledes end begge paa eengang, for at bringe dem over i Modspillerens Bretter, og der gjøre Rufjanen, og for hver Brikke, som man ikke kan trække, taber man to Points. Dette læres let ved at spille.

Femte Kapitel.

Om Terningernes Forbindelse eller Sammenføielse.

Paa det man ret kan lære at kjende Terningerne, hvilke der ere med eller imod, saa er det nyttigt, at man veed, hvor mange Forbindelser af begge Terninger der gives, paa det man ved critiske og tvivlsomme Tilfælde kan tage sig i Agt derfor, eller benytte sig deraf ved Leiligheder, hvor man kan rykke længere frem med sine Brikker, for at lade dem slaae blindt af Modspilleren.

Af Erfaring veed man, at begge Terninger have sex og tredive Forbindelser, nemlig een og tyve tydelige og virkelige, og femten virkelige og ikke tydelige, som siden skal forklares.

Syverne, som er det mellemste Tal af to Terningers Øine, har de fleste Forbindelser eller Sammenføielser. De falde paa sex Slags Maader, og følgeligen have de sex Forbindelser for sig allene, naar man indbefatter de virkelige ikke tydelige med derunder.

Forklaring.

Syverne falde paa	6 Maader,	og	har	altsaa	6	Forbind.
8 og 6 hver paa	5	=	=	=	= 10	=
9 og 5 hver paa	4	=	=	=	= 8	=
10 og 4 hver paa	3	=	=	=	= 6	=
11 og 3 hver paa	2	=	=	=	= 4	=
12 og 2 som alle dobl. paa	1	=	=	=	= 2	=

Dette gjør tilsammen 36 Forbind.

Man kan ogsaa føre et andet Beviis, naar man multiplicerer den ene Ternings Øine, som er sex mod den andens, som ogsaa er sex, thi man vil da finde, at sex Gange sex gjør sex og tredive.

Da Syverne have de fleste Forbindelser, saa er det afgjort, at de maa falde oftest; derfor er det raadeligt, at binde den Brikke, paa hvilken dette Tal træffer, da man tæller fra Modspillerens Hukke af, naar man kuns har at frygte for to Kast, nemlig Fem Daus og Daus Cinqve, og derimod har Haab om fire andre Kast, nemlig Sex Es, Es Sex, Quatuor Tres, og Tres Quatuor. Man maa ikke tænke at dette er kun to Slags Kast, og at Es Sex er et med Sex Es, Quatuor Tres med Tres Quatuor; thi denne Terning, som nu har Firen, kan i det følgende Kast bringe Treen og den som nu har Treen, kan i det følgende bringe Firen. Skjøndt man altsaa kaster de samme Øine, saa er det dog ikke de samme Terninger, som bringe dem.

Doubletterne maa komme meget sjeldnere for, end de simple eller enkelte Kast, da man kuns finder dem engang i begge Terninger, de enkelte derimod komme to, tre, fire og fem Gange for, de virkelige ikke tydelige Forbindelser derunder beregnede.

Den anførte Regel tjener ogsaa til at bevise, at syv er Middeltallet af begge Terningers Dine, omendskjønt de ikke kunne frembringe flere end tolv. For at gjøre dette Beviis tydeligt, tager man den ene Ternings høieste Dine, som er sex, og den andens mindste, som er et, saa har man syv. Naar man nu sætter, at den Terning, som nu viser sex Dine, i det følgende Kast viser et, og den, som nu har et Die, da har sex, hvilke ogsaa gjør syv; saa har man i begge disse Kast kastet fjorten Dine; deraf kan man da slutte, Middeltallet af begge Terningers Dine er syv.

For at vide, hvor mange Kast man har imod sig, maa man lægge Ti til det Tal, paa hvilket man staaer blot. Denne Regel er sikker: og naar man staaer blot paa Femmen, saa skal man finde, naar man lægger rigtig sammen, at man har femten Kast imod sig, ligesom man paa Sexen har sexten, paa Firen fjorten, o. s. v.

Af de elleve Dine, som man kan kaste med to Terninger, kunne fem kastes baade med een allene, og med begge tillige, nemlig 6, 5, 4, 3 og 2; da derimod 12, 11, 10, 9, 8 og 7 kuns kunne kastes med to Terninger.

Sjette Kapitel.

Regler for Trictrac og Toccateglispil.

En Brikke, som er rørt, ansees for at være spillet eller trukket, saafremt man ikke har brugt den For-

ſigtighed at ſige: jeg ſtiller den kuns til rette, jeg vil ikke tage den. Den ſom trækker ſlet, kan, ſaaſnart han har rørt ſine Brikker, tvinges til at blive der, hvor han er, eller at ſpille de Øjne, ſom hans Terninger have frembragt, tilſammen med en Brikke, ifald det er muligt.

Naar man anden Gang vinder Points, ſom ſkal marqveres Bredoulle, og man glemmer, at marqvere dem med to Skuepenge, ſaa kan man ſiden efter ikke marqvere noget Bredouillepartie, men maa kuns marqvere et Hul *).

Den, ſom marqverer mere eller mindre, end han ſkal marqvere, og forglemmer at marqvere de Points, ſom han vinder ved ſine eller ſin Modſpillers Terninger, bliver ſtikket i Skole, ſaavel for for liden, ſom for for megen Marqveren, ſamt for hvad han har forglemt, og den anden marqverer de Points, ſom han har forglemt.

Det ſkeer undertiden, at en Spiller udtrykkelig gjør Skole, for at hindre Modſpilleren, i at optage ſine Brikker og gaae ud, ſom vilde ſkille ham ved Partiet. Det er da godt, at underſøge, om det er vores Fordeel, at vi lade ham gjøre Skolen, og marqvere den. Dette kommer an paa os, og desaarſag maae vi overveje, hvorledes ſaavel vores ſom Modſpillerens Spil er beſkaffen, og hvordan de begge ſtaae.

Man har Frihed, at lade Modſpilleren gjøre Skolen uden at marqvere den, eller tvinge ham til

*) Dette falder bort ved Toccategli.

at marqvere de Points som han vinder. Dersom han marqverer nogle, uden at have vundet dem, saa kan man tvinge ham til, at tage sin Skuepenge igjen tilbage, for at hindre ham i at gjøre Skole. Men man mærke at alt dette maa skee, førend der bliver kastet paa ny; thi ellers gielder det ikke mere.

Det er ikke tilladt, til sit Spils Bedste at skikke en i Skolen kuns for to, fire eller sex Points; men Spillets Regler fordre, at man skikker Spilleren i Skolen for alle de Points, som han ikke har marqveret, saa at den, som har gjort Skolen, kan nøde den anden til, at marqvere hans hele Skole.

Man skikker i Skole og ikke af Skole, men den, som med Uret skikker i Skole og har marqveret, Points, bliver selv skikket i Skole for de Points, som han med Uret har marqveret, og man tvinger ham, at marqvere disse Points igjen tilbage.

Den, som siger, jeg vinder otte Points, og marqverer kuns sex deraf, skikkes i Skole for de to Points; og ligeledes bliver ogsaa den, som siger, jeg vinder sex Points, og marqverer otte, skikket i Skole for de to Points, som han har marqveret for meget*).

Saa længe man endnu ikke har rørt eller trukket sine Brikker, kan man, naar man har vundet

*) Hvad Modspilleren i Toccategli har forglemt at marqvere, det kan jeg, naar Terningerne ere af Brettet, og Brikkerne ere spillede, endnu marqvere; men har han marqveret for meget, saa trækker jeg hans Marcqve saa meget tilbage, som han har sat den for meget frem, og derimod marqverer mig med min Marqve det, som han havde for meget.

otte eller sex Points, og kuns har marqveret fire af dem, eller færre end man har vundet, endnu altid marqvere de øvrige, omendskjønt man har sluppet sin Skuepenge, da man stedse kan rykke den længere frem. Men, saaledes forholder det sig ikke med den, som har marqveret for meget, da man ikke kan trække dem tilbage.

Naar man vil gaae ud, og endnu har Points tilovers over de tolv, som man bruger til Hullet, maa man ikke marqvere dem; thi saa var det ikke mere tilladt at gaae ud.

Den, som gaaer ud, naar han har marqveret Hullet, som han vandt med sine Terninger, og har forglemt at demarqvere eller borttage sine Points, kan for disse marqverte Points ikke stikkes i Skole; imidlertid maa han dog demarqvere, saasom han ingen maa beholde tilovers.

Bliver han derimod ved og ikke gaaer af, og da, naar han har marqveret sit Hul, forglemmer at demarqvere de Points, som havde tjent ham til at tage Hullet, saa bliver han for de marqverte Points stikket i Skole. Har han imidlertid havt over tolv, saa bliver han kuns stikket i Skole for det, som han havde marqveret mere end han skulle have tilovers.

Den som vinder to Huller og marqverer et, maa ikke siden efter marqvere det andet, naar der allerede engang er kastet. Ej heller kan han for dette Huls Skyld stikkes i Skolen, da det ikke er Brug i Spillet, omendskjønt man formedelst de til

Marqveren forglemte Points ikke kan stikkes mere end et Hul i Skolen *).

Den, som marqverer for at lukke, hvilket han vel kunde have gjort, men ikke har gjort, fordi han har berørt en anden Brikke, end den, som skulde tjene dertil, bliver stikket i Skole for det, som han har marqveret, og tvunget at spille den Brikke, som han har rørt. Var det imidlertid Modspilleren fordeelagtigt, at han lukkede, saa kan han tvinge ham dertil; og marqverer ikke desto mindre for ham Points for Skolen.

Modspilleren kan ikke forbinde den anden, at bringe en Brikke i sit første Bret, for at holde den lille Jan, saalænge han endnu kan gjøre sin; og af samme Aarsag kan man, for at holde til ved den store Jan, ikke bringe nogen Brikke i den andens Jan, at den der skal blive staaende, saalænge han endnu selv kan bringe sin store Jan, istand, eller lukke **). Imidlertid kan dog denne Pass være tilladt, naar den er ledig, for at bringe en Brikke over i det lille Jans Bret, naar intet staaer paa det Feld, som begge Terningernes Øjne tilsammen kan naae.

Man maa ikke tage Terningerne op, førend den, som har kastet dem, har seet og nævnet dem.

De Terninger, som springe op paa Listen, og de, som ikke staae lige, omendskjønt de blive i Brettet, gjelde intet.

*) Ogsaa dette cesserer i Toccategli.

**) I Toccategli kan jeg gaae over i den andens Feld, dog maa det, som oven er meldt, skee med 2 Brikker.

Springer en Terning i Stykker, saa bliver det Stykke, som viser Øjnene op, regnet, og Kastet er godt. Men ligge begge de sprungne Sider ned, og begge de andre vise hver sine Øjne op; saa gjelder Kastet intet, da man ikke spiller med tre Terninger.

Naar man gjør Rukjanen, kan man hverken sætte en eller to Brikker i Modspillerens Huk, omendskjønt han ikke har den mere, og ei heller kan tage den igjen. Imidlertid kan man dog, om den er ledig, laane Passen der.

Naar man har forladt Hukken, saa kan man tage den igjen med Magt, eller med Ret ved ordentlig Kast. I første Fald maa Modspilleren ikke mere have sin Huk.

I Rukjanen kan man ikke holde op og tage ud, førend alle Brikkerne ere i et Bret, saafremt det ikke skeer for at holde til; thi da kan man trække fort i eet indtil paa Listen, og det meer end engang, om det saa skulde treffe sig.

Man er forbunden, at spille og trække alt, hvad der kan trækkes, i Rukjanens Bret. Af denne Grund maa man aldrig tage en Brikke ud af Trictrac, undtagen man ikke mere kan spille den, det er, naar der er kastet flere Øine, end der er Felder imellem den længst borte staaende Brikke og Listen eller Randen paa Brettet.

Den, som først tager op og kommer ud, vinder fire Points, naar hans sidste Kast er simpelt;

men har han en Doublette, saa vinder han sex Points*), og begynder først igjen at kaste.

Syvende Kapitel.

Hvorledes man maa forholde sig i dette Spil.

I Begyndelsen af Spillet er det godt, at man spiller alle de Dine fra Huus, som ere under sex, og naar man kaster Sex Es, Sex Daus, og Sex Tres, man da spiller dem under eet med een Brikke.

Der hører megen Opmærksomhed til dette Spil, og man maa vænne sig til, naar man har kastet, at see sig om, om man ikke paa en eller flere Maader kan slaae enten sin Modspillers Huk eller hans blotte Brikker.

Man maa betjene sig af alle de Leiligheder, som man har, til at gjøre Baand; og imidlertid dog ikke blotte sig formeget, eller trække sit Spil for langt frem, af Frygt for at forløbe sig nogle Brikker, og gjøre det vanskeligt at lukke.

Man maa holde sig fra, saalænge man kan, at spille Sexer med de allerede trukne Brikker, at man dermed enten kan lukke, eller tage Hukken.

Man maa ikke forsøge, at gjøre den lille Jan, saafremt man ikke i Begyndelsen kaster Esser, Dauser og Treer. To eller tre Kast kan give Udslaget derpaa.

---

*) I Toccategli har han vundet Satsen eller Spillet, og begynder først igjen at kaste.

Holder Modspilleren sig op derved, at han vil gjøre den lille Jan, saa maa man rykke frem med sit Spil, spille alt med een Brikke efter hinanden, og udbrede sine Brikker i det store Jans Bret, at man desto før kan tage sin Huk, og slaae den andens tillige med hans blotte Brikker.

Frem for alt maa man stræbe, at gjøre det svvende Baand, som er Dievelsbaandet; og, naar man har Valget iblandt mange, foretrække dem, som følge efter hinanden.

Man maa flittig give Agt paa de Kast, som ere Modspilleren meest imod, og give sig blot paa de Tal, især, naar han kuns har et Kast for sig og to imod sig.

Naar Modspillerens store Jan er gjort, og hans Spil trukket sammen; saa maa man mærke sig hvilke Tal han ikke kan spille, uden at brække op, som alle Sexer, Sex Zink, alle Femmer, eller Sex Qvatuor, o. s. v. Saa maa man tage Brikkerne bort fra de Felder, paa hvilke disse Tal træffe. Derved tvinger man ham til, at brække op, og lade sine Brikker gaae i vores lille Jans Bret.

Naar Modspillerens Spil er slet, og ham mangler endnu fire Points til at gjøre sit Hul fuldt; saa er det godt, at man bedækker sig, at han ikke skal slaae. Thi dersom han slaaer, saa marqverer han Partiet med en eller to, og gaaer ud.

Stod et Spil saaledes, og man gav ham ved Blindtslag Points nok til at gjøre Hullet fuldt; men han stillede sig an, som han ikke mærkede det, saa

maa man holde ham til, at marqvere disse Points *). Herved forhindres han fra at gaae ud. Manglede os imidlertid kuns de Points for denne frivillige eller ikke frivillige Skole til at gjøre Hullet fuldt, saa maa man betjene sig deraf, da man derved udsletter alle sine Points.

Naar man gjør sin store Jan, saa er det godt, at man gjør sig til Mester af Spillet, paa det man kan gaae ud naar man har vundet Hullet, især naar Modspillerens Spil staaer godt. Dette lykkes, naar man bedækker eller borttager de Brikker, som han kunde slaae blindt: men har han endnu to Baand at gjøre, eller endnu ikke sin Huk; saa vover man intet, naar man lader sine Brikker udbrede i det lille Jans Bret, for at lade dem slaae blindt.

For desto længer at holde den store Jan, maa man, for ikke at have nogen Sex at spille, bringe saa mange af sine Brikker, som man kan, paa det første Feld i det andet Bret. Thi naar man kaster en, saa holder man til, da man ikke kan spille den, og Modspilleren marqverer kuns to Points for hver Brikke, som man ikke trækker.

Naar man er tvungen til, at bryde den store Jan ved Cinqve Quatuor, og Modspilleren ogsaa snart maa brække op; saa er det undertiden fordeelagtigere, at gjøre to Brikker blotte, og udsætte dem for den Fare at blive slagne, end at give ham fri Pass. Herved vil han ligeledes blive nødt til at brække op, naar man kaster Cinque Quator, Femmer alle, Sex Quator, eller Sex Cinqve.

*) Dette falder ganske bort i Toccategli.

Enfilade kalder man, naar Terningerne ere os ganske imod, og man ikke kan lukke. Treffer dette Uheld ind, og man endnu har et eller to Baand at gjore; saa maa man sætte Brikker paa disse ledige Felder. Derved hindrer man Modspilleren Passen; og naar hans Spil er gaaet langt frem, saa tvinger man ham til at gaae ud, efter at have marqveret de Points, som han har vundet for at holde til og slaaet. Men behover han imidlertid endnu kuns et eller to Huller for at vinde Partiet, saa maa man spille anderledes.

Dersom Modspilleren allerede har lukket, og man endnu ikke har sin Huk, saa maa man tage den, om man endog derved skulde sætte blotte. Thi ved alle Kast, som han maatte gjore, vilde han slaae Hukken, hvilket vilde forskaffe ham, foruden de fire Points for at holde til, endnu fire Points for hver, naar Terningerne falde enkelt, og sex naar det var Doubletter.

Naar man gaaer i Rukjanen, maa man agte paa at gaae ud af Hukken, om man snart vil lukke; og især, om Modspilleren kuns endnu har to Baand i sit store Jans Bret; thi ellers vilde man være nodt til at forlobe sine Brikker, naar man kastede et eller to Es, og ikke kunde bringe Rukbaandet istand, eller lukke.

Man maa, saa meget muligt er, indrette sit Spil eftersom baade vores eget og Modspillerens Spil staaer, og derved bruger man megen Klogskab, og ikke continuere eller blive ved, uden man er temmelig vis paa, at man ikke skal blive enfileret eller Passen spærret.

Man lærer aldrig ret godt at spille Trictrac, saafremt man ikke vænner sig til, saasnart man har kastet, at see sig om, førend man rører Brikkerne, om man ikke kan slaae sin egen eller sin Modspillers Huk. Duelige Spillere oversee i et Dieblik hvad de kan slaae. Naar man heri har naaet nogen Fuldkommenhed; saa gjør man ikke mere Skole.

Gnav
eller
Vexel-Spil.

Til dette Spil udfordres en Pose med to Gange 21 Brikker udi, som have følgende Billeder og Tal paa sig; nemlig: Gjøgen. Dragonen. Katten. Hesten. Huset. XII. XI. X. IX. VIII. VII. VI. V. IV. III. II. I. Matto eller Narren. Nullet eller Ringen. Potten, og Uglen, som er de sletteste i hele Spillet. De fem første kaldes Matadorer, hvis Fortrin og Rettigheder strax skal vises. Af disse Brikker hører to af hver til et Spil.

Dette Spil kan spilles af to indtil syv og tredive Personer.

Ved Begyndelsen af Spillet skriver enhver 3

Streger op for sig, og Indsætningen, som er lige høj for hver af de Spillende, bliver lagt i en Massa.

Posen lukkes til, og Brikkerne omrystes vel af den, som har Posen og skal give.

Da det ansees for en Fordeel at have Posen, saa deles Brikkerne sædvanlig første Gang om, for at see, hvem der faaer den højeste, som da først skal have Posen, eller begynde at give Spillet.

Ombelingen skeer fra Høire til Venstre, og Camperingen eller Ombytten ligeledes. Den, som sidder paa venstre Side af Posen, begynder at campere.

Den, som er i Forhaanden og er fornøiet med sin Brikke, camperer ikke, men siger: ferm. Er han ei fornøiet med Brikken, tilbyder han sin Sidemand den, som ikke maa vægre sig ved at bytte sin Brikke bort med den, som camperer til ham, uden saa er, at han har en af Matadorerne, hvis Magt og Rettighed siden skal vises.

Naar Giverens høire Sidemand vil bytte og campere sin Brikke bort mod hans, maa man uvægerlig give ham sin, naar det ikke er en Matador, dog har han Frihed til at tage sig en anden af Posen, ifald han ikke er fornøiet med den, han fik igjen; den Rettighed har han ogsaa, om den Brikke, han selv har taget, ikke duer, og ham ikke er givet Leilighed at campere den bort; men i saa Fald maa den forskudte Brikke ikke komme i Posen, førend dette Spil er til Ende, ligesom ogsaa Posen vel maa rystes, førend den nye Brikke udtages. Har han derimod en af de tre første Matadorer; saa gjøre de

deres Virkning paa den Camperende. Men har han Huset eller Hesten, saa giver han ham en af Posen, hvilken ligeledes først rystes. Kommer Narren ved Camperingen tilbage til den, som har Posen, klapper han paa Bordet, for at erfare, om den anden Nar er inde, hvilke begge da vinde hver en Streg. Men denne Klapren maa allene skee af den, som giver.

Naar nogen har mistet alle sine Streger, kan han appelere og faae nye Streger strax, om han vil, og for den fastsatte Appelindsats faaer han da saa mange Streger, som den af Spillerne der have mindst; men han kan og sidde over en Gang eller et Spil, men ikke mere, uden det forud er aftalt. Saadanne Appeller er gemeenligen tre.

Af alle Brikkerne er Gjøgen den bedste og fornemmeste; for den maa alle de andre, som kan campere eller bytte med, standse, da den, som har Gjøgen i saa Fald siger til den Camperende: Staae for Gjøgen. - Men de andre, som sidde neden for, eller efter den der har Gjøgen, kunne ligefuldt campere eller bytte med deres Brikker.

Dragonen har Rangen næst efter Gjøgen. Enhver, som camperer mod Dragonen, mister en Streg, da den, som har Dragonen, siger: Hug af; og derhos maa den Camperende beholde den Brikke, han har. Men de andre, som sidde paa hiin Side efter den, som har Dragonen, kunde campere videre, om de ansee det fornødent; thi det kan tidt hænde sig, at man ligeledes mister en Streg, da man i det Sted havde været fri, om man havde staaet ferm.

Katten er den tredie Matador. Hvo, som

camperer imod den, mister en Streg, ved det den, der har Katten, raaber: Gnav eller Kis; men ifald der er camperet med samme Brikke af de Forreste, saa gaaer den tilbage igjen til sin første Eiermand.

Hesten er den fjerde Matador. Ved Campering imod den svares: Hesten forbi.

Huset er den femte Matador. Ved Camperingen imod den, svares ligeledes: Huset forbi.

Camperingen standser da ikke ved disse to Matadorer, som ved de tre første, men vedbliver imod de efterfølgende.

Ligesom ingen camperer nogen af Matadorerne bort; saa staaer enhver og gjerne ferm paa Talbrikkerne endog de ringeste af dem, naar Spillerne ere mange, og det er i Begyndelsen af Spillet. Camperer en til en anden, og han giver slettere bort end han faaer, saa staaer han frem.

Ligeledes kan den, som har Matto eller Narren, staae ferm, naar den anden Nar bliver camperet til ham. Thi denne Brikke har den Ret, at dersom de begge ere i Spillet, faaer hver af de to, som har dem, en Streg til. Men findes kun derimod den ene, saa taber dens Ejermand tilligemed den, som har den sletteste Brikke, hver en Streg.

Naar to ere allene til Slutning i Spillet, og den ene har Matto, kan han altsaa staae ferm paa den, om han har to Streger, og den anden kuns en; thi Narren tager altid en med sig, i hvad Brikke det end er, Gjøgen undtagen. Har hver af dem kuns en Streg, saa bør den første staae ferm paa Narren, da han maa vente, enten at blive gjort

uefterrettelig, det er, miste sin Streg, eller at faae saa slet en Brikke, at den som har Posen, let kan tage sig en bedre, naar han har byttet sin bort, eller om denne er en Matador, da kan give den anden en slettere Brikke, end sin egen.

Den, som til Slutning beholder den sidste Streg, vinder hele Potten, eller Indskuddet tilligemed Appellerne. Spillet begynder da paa nye, forsættes og fuldendes, som meldt er.

Naar Spillerne i Forveien gjøre Aftale derom, kunde følgende Punkter fastsættes og gjelde:

At der skal være en, to eller tre Appeller.

At Indskuddet for hver Appel skal være lige stor og ikke forhøies.

At Spillerne, som gaae ud med deres Streger, kan sidde over to, tre eller flere Spil førend de appellere.

At Narren ingen skal tage med sig, naar to Spillere ere allene tilsidst, men selv tabe og gaae ud for alle Brikker, undtagen for Nullet, Potten og Uglen, imod hvilke den i saa Fald skal vinde.

At de Spillere, som have to Narre ikke skal have hver en Streg, men derimod hver miste en Streg, og tage de to mindste Brikker med sig.

Keglespil.

At der til Keglespil udfordres en Bane, ni Kegler, af hvilke den ene kaldes Konge, og en Kugle, veed enhver. Man vil allene her kortelig anføre de fornemmeste Regler, som af dette Spils Elskere pleie at iagttages.

Almindelig Keglespil.

Naar man spiller paa forreste Hjørne, da sætter Kongen 3 til, bageste Hjørne 3 til, Durkstikkerne gjelde 4, og igjennem ved Kongen gjelder 4. Honneurerne ere: Otte om Kongen, som gjelder 26; alle Ni gjelde 18: Otte Forreste gjelde 12.

Dersom man spiller, at alle Kegler gjelde, da gjelde Durkstikkerne 6, igjennem ved Kongen 4, Kongen allene 4, bageste Hjørne 2, og Honneurerne som i foregaaende.

Arabisk.

Dette spilles paa følgende Maade: alle Kegler gjelde, undtagen man slaaer til Brøderne, da sættes 1 til, og naar man træffer forreste-Hjørne tæller det dobbelt, slaaer man igjennem yderste Hjørne, staaer det. Otte om Kongen er 36. Alle Ni er 32, Otte forreste er 20. Otto bageste 40. Durkstikkerne er 12. Igjennem ved Kongen er 8. Første Hjørne allene 8. Kongen allene 6. Bageste Hjørne er 4.

Norsk.

Dette forholder sig saaledes: Alle Ni er 36. Otte om Kongen er 26. Otte forreste er 17. Naar alle tre Durkstikkerne ere med, tælles alle Kegler tredobbelt, naar forreste Hjørne og Kongen er med, dobbelt, og naar forreste Hjørne allene er med, enkelt. Durkstikkerne allene gjelde 15; uden om Keglerne og til Bræderne sættes 36 til; træffes yderste Hjørne eller igjennem ved Hjørnet, sættes 24 til; igjennem ved Kongen 9 til; for Resten, naar alle tre Durkstikkere staae, sættes tredobbelt til; falder een, sættes dobbelt, og den Bageste, enkelt til; femten er fuldt Wurf, og gjelde Træffer og Feiler tredobbelt; Ti er dobbelt og Fem enkelt Wurf; men Feilerne straffes som paa fuldt Wurf.

Indsatsen og Betalingen er forskjellig; og kommer det an paa hvorledes de Spillende derom fra Begyndelsen indbyrdes blive enige.

Norsk Arabisk,

som begynder fra 300.

Honneurerne.

1. De 8 bageste .	96	4. De 8 forreste	48
2. Alle 9 .	68	5. De 3 lange .	27
3. Otte om Kongen	60	6. Forreste Hjørne allene	9

Træfferne.

1. De Kegler der falder med de 3 lange tælles 5 dobb.
2. — — — — forreste Hjørne og Kongen 4 —

3. De Kegler der falder med	forreste Hjørne og bageste Hjørne og Kongen staaer .	3 bobb.
4. — — — —	forreste Hjørne allene .	3 —

Feilerne.

1. De Kegler der blive	staaende med de 3 lange sættes .	3 bobb. til
2. — — — —	med forreste Hjørne og Kongen .	2 — —
3. — — — —	med forreste Hjørne og bageste Hjørne	2 — —
4. — — — —	med forreste Hjørne sættes enkelt til .	2 — —

NB. De Kegler som falder ved enhver Feil bliver taget fra Tilsætning.

Feilerne in Specie.

1.	Hvo som kaster uden for Brettet eller til Brædderne sætter	38 til
2.	Yderste Hjørne	25 —
3.	Igjennem ved yderste Hjørne	24 —
4.	Een af de 4 mellemste	23 —
5.	De 2 mellemste ved yderste Hjørne	19 —
6.	De 2 mellemste med yderste Hjørne	15 —
7.	Bageste Hjørne allene	12 —
8.	Bageste Hjørne og 1 af de mellemste	12 —
9.	Kongen og yderste Hjørne eller 1 af de mellemste	12 —
10.	Kongen allene sætter	10 —

11. De 2 mellemste med Kongen eller bageste Hjørne . . . 9 til
12. Fire Kegler, naar 2 af de tre lange staaer . . . . 6 —
13. Kongen og bageste Hjørne . 5 —
14. Kongen og bageste Hjørne og en af de mellemste . . . . . 3 —
15. Fem Kegler, naar forreste og bageste Hjørne staaer . . . . 3 —
16. Fire Kegler med Kongen og bageste Hjørne . . . . 1 —
17. Igjennem ved de 3 lange . . . 1 —
18. Sex Kegler, naar forreste og bageste Hjørne staaer, tæller hverken fra eller til.
19. Fem Kegler med Kongen og bageste Hjørne er . . . . . 1 god
20. Sex Kegler med Kongen og bageste Hjørne . . . . 3 —
21. Syv Kegler naar forreste og bageste Hjørne staaer . . . . 3 —
22. Syv Kegler med Kongen og bageste Hjørne . . . . 5 —
23. Alle de Kegler som falder i Bagslag tælles ikke.
24. Skulde der falde en Honneur uden at Kuglen træffer forreste Hjørne, tælles det enkelt.

Ved Udgjørende af Potten.

Det tredobbelte Slag til 32, hvad der falder mere sætter Eftermanden til; bliver Potten slaget

ud i det trebobbelte Slag, paa 2 til 3 nær, saa faaer Eftermanden dem, men bliver der flere til Rest, saa maa Eftermanden slaae; er der 36 til Rest og der bliver slaaet 35, faaer Eftermanden 3 for Overholdning; er der 40 til Rest, og der bliver slaaet 40, saa faaer Eftermanden ingen, da der ikke kan overholdes. Er der mindre i Potten end 32, regnes det paa Arabisk eller dobbelt med forreste Hjørne og saa gjelder de 8 bageste 48; 8 om Kongen 36; Alle ni 32; de 8 forreste 20; 3 lange 12; forreste Hjørne allene 8; igjennem ved Kongen 8; Kongen allene 6; bageste Hjørne allene 4. De Feil, som skeer, regnes ikke paa Norsk. Til Brøderne i det arabiske Spil er 2 til; yderste Hjørne 1 til; igjennem ved yderste Hjørne regnes hverken fra eller til. Det dobbelte arabiske Slag gaaer til 16. Er der mindre i Potten end 16, regnes det enkelt, og saa gjelder de 3 lange 6; forreste Hjørne allene 4; igjennem ved Kongen 4; Kongen allene 3; bageste Hjørne allene 2. De 3 lange gjør Potten ud, naar der er fra 3 til 8 at slaae paa; er der 5 eller 6 at slaae paa, gjelde de 3 lange 4; er der 7 eller 8 at slaae paa, saa gjelde de 3 lange 6; igjennem ved Kongen gjør Potten ud, naar der er fra 4 til at slaae paa; den som staaer paa 3 eller 4, og han slaaer 2 eller 3, bør have dem alle, da han selv maa holde over; ligeledes naar Kuglen ikke naaer til Keglerne eller ingen Kegler faaer, sætter han 1 til. Er der 3 til Rest, og Kuglen gaaer igjennem ved Kongen, sætter han og 1 til. Forreste Hjørne bør være mærket, saasom

Kuglen kan røre det, og det dog bliver staaendes ligesaavel som de andre Kegler, da tælles ikke.

Polsk Dam,
eller
det sædvanlige Damspil.

Hver Spillende har tolv eller naar Brættet er større, femten Brikker, disse stiller man nederst ved sig paa de sorte Rum, og da trækker man, een af Gangen fra et sort Rum til det næste, paa Skraae eller fra Hjørne til Hjørne, men, man maa altid passe paa, at den Brikke man trækker er bag ved dækket af en anden; thi er der aabent Rum bag ved, da flytter Modspilleren sin Steen eller Brikke hen over den, hvilket kaldes at slaae, da han borttager Brikken. Naaer man til de nederste Rum af Modspillerens Side, da maa han sætte en anden Brikke ovenpaa denne og det kaldes da Dam, med denne kan man gaae over hele Tvær-Rader, og følgelig gjør den Modspilleren megen Skade, da det er vanskeligt, at undgaae at blive slaaet af den. Den, som først mister sine Brikker af Brættet har tabt, og har Modspilleren udvirket dette uden at have været i Dam, saa har den Tabende en Randsel. Spillet er af

gammel nordisk Oprindelse, og ligesom Skakspillet forestiller tvende krigende Armeer, saa forestiller dette tvende krigende Floder. Hovedsagen derved er, at holde Brikkerne, saa meget mueligt samlede; og ikke uden yderste Nødvendighed eller øiensynlig Fordeel at blotte Hukkerne eller de nederste Rum.

Makvær.

Spilles som det forrige, med den Forskjel, at man her ogsaa slaaer paa langs, fra et sort Rum til andet, og at Dammen ligelebes, men ikke Brikke, kan flyttes paa langs, dette gjør dette Spil mere sammensat og vanskeligt end det sædvanlige Dam, og der hører megen Opmærksomhed og en stærk Dømmekraft til at undgaae Tab eller tilvinde sig Fordele. Hovedsagen er at holde Brikkerne samlede, især ved Siderne, hvor Modparten altid søger at trænge frem, da det er vanskeligt at faae ham bort derfra igjen, naar han een Gang har vundet et Rum, siden man ikke kan komme til at slaae ham paa tvers, men langs med Brættet, hvorved fra Hukken af maa tages Brikker, som svække Styrken meget.

Først af Brættet.

Bestaaer deri, at man saavel i Dam som Makvær søger at opofre og tabe sine Brikker, da den, som først har mistet alle sine, har vundet.

Domino.

Spilles med langagtige firkantede Smaabrætter eller Stykker Steen, hvoraf hver paa den ene Side deelt i tvende lige store Rum ved en Streg, som er over den hele Overflade paa tvers; af saadanne Brætter eller Stene hører der 21 og om man vil 28 til et Spil, hvert er omtrent 1½ Tomme lang og halv saa bredt og saaledes tilskaaret at man kan sætte det op paa Kanten, hvorfor det maa have en Tykkelse af i det mindste ⅓ Tomme. Paa hvert af tvende Feldter eller Afdelinger er fra ingen til sex Øine. Det spilles saaledes: man lægger alle Stenene med Øinene nedad paa Bordet, efterat det er bestemt hvor meget der spilles om, enten for hvert Øie, eller et Partiet, som bestaaer af sex Spil, man rører Stenene blandt hinanden med Haanden, og hver af de Spillende tager syv Stene, derefter vender den, som har blandet, ifald der ere Stene tilovers, en af disse op; er der ingen, men de ere alle fordeelte blandt de Spillende, da vender den som først tog Stene, hvilket skeer efter Tour fra Høire til Venstre, een af sine optagne Stene, derefter sætter enhver sine Stene op for sig paa Siden, for at kunne oversee dem, dog saaledes at hans Sidemand ikke kan see hvilke han har og rette sig derefter med sit Spil. Nu søger den som sidder næst ved Forhaanden een Steen op der har lige Øine med et af de tvende Feldter paa den opsatte Steen og sætter den for een af sam-

me, saa at de samme Øine vende imod hinan'. Den næste sætter nu til een af de Ender, som u ,være der, atter en med samme Øine, og saaledes ier det rundt; kan een ikke sætte, fordi han ikke en Steen med samme Øine saa siger han Pas, J da sætter den næste; sige alle Pas, da vende de ov- rige Stene og tælle Øinene; den, som har me ilbage i sex Spil, taber, da Øinene hver Gang skrives, og siden summeres. Faaer en af de Sp nde sin sidste Steen sat til førend de andre, saa ger han: Domino, og de Øine som de andre har lbage' reg- nes da dobbelt og skrives saaledes op, n den som har Domino faaer Nul, og vinder fra andre. Da hver i dette Spil skal have syv Stene saa kan det, naar der ere 21 Stene spilles af 2 ell 3, men naar det bestaaer af 28 Stene af 3 eller . Hovedsagen bestaaer i at sætte saadanne Stene ti som frembrin- ge Endetal, som de andre kan f modes at have mindst af, som man følgelig selv harleest af, og der- næst at man søger at stille sig ve' Doubletter, det er, Stene hvorpaa der i hvert af e tvende Rum ere samme Øine, da man ellers staa' Fare for at behol- de og komme til at betale dem. — Naar Øinene i alle sex Spil ere sammenregned' saa tabe de som ha- ve meest. Men skulde det hende sig, at alle vare lige, da regnes Øinene i næst Spil dobbelt, og ved Domino fire Gange saa meget som ellers.

Cinque & Neuf.

Spilles med tvende Terninger, og den som kaster hedder Banqueur, eller siges at have Taillen. Hver Spiller sætter efter eget Behag fra 1 Sk. og til mere. Faaer Banqueuren ved første Kast 5 eller 9 Dine da har han tabt og maa betale til enhver saa meget som han har indsat. Slaaer han derimod Doublet eller de høieste enkelte Dine 11, eller og de mindste 3 Dine, da vinder han fra de Spillende. Slaaer han andre Dine end disse, ved første Kast, saa maa han slaae om igjen og faae de samme, da han i dette Tilfælde vinder, men slaaer han i de Kast han saaledes slaaer om igjen 5 eller 9 Dine førend han faaer dem, som han fik ved første Kast, da taber han, og maa betale til hver det som han har udsat. Taber Banqueuren saa faaer hans Sidemand Taillen eller Kastet, vil han ikke imodtage det, da gaaer det til den næste o. s. v. Man kan og afkjøbe en anden Taillen, men Kastet maa altid skee fra det en Gang antagne Sted ved Bordet, hvorhen da den Kastende gaaer.

Anhang til Kortspillene.

Halvtolv.

Dette Spil kan spilles af Faa eller Mange. Kortene gives fra høire til venstre Haand og gjelde efter Dinene, dog saaledes, at alle malede Kort eller Bil-

leder gjelde for ½, og Esserne gjelde baade for og 11. Den som giver Kort hedder Banqueur, han beholder dem til han ikke har flere paa Haanden, da hans Naboe paa venstre Haand faaer dem. Naar man har bestemt hvormeget man maa sætte paa Kortet, saa giver Banqueuren først et Kort til sin Naboe paa Venstre, synes nu denne, han kan haabe at faae Halvtolv, saa forlanger han et Kort til, er dette ikke nok atter et, o. s. v. naaer han derved mange Ojne, saasom 9, 10 eller 11, saa var det urimeligt at bygge paa Tilfældet, som ligesaa let kunde give ham et Kort paa 7 Ojne naar han har 9, som paa 2, han siger derfor: det er nok, eller basta. Banqueuren giver saaledes Kort om til alle Spillende, og endelig til sig selv, da man bruger 2 eller flere Spil Kort paa eengang efter Selskabets Størrelse. Faaer nu Banqueuren Halvtolv, saa betale alle de som ikke have Halvtolv, det Udsatte til ham; men den, som har Halvtolv, taber kun det han har sat ud. Har Banqueuren ikke Halvtolv, saa faaer han enkelt af hver som har mindre end han, og betaler ligeledes enkelt til enhver som har flere Ojne end han, men dobbelt til den som har Halvtolv. Kreperer Banqueuren, det er, faaer han flere Ojne end 11½ saa maa han betale til alle, nemlig enkelt til den som har under 11½, og dobbelt til den, som har Halvtolv.

Faaer jeg i dette Spil et Es, saa kan jeg sige basta, da det gjelder for 11 Ojne, men vil jeg lade det komme an derpaa, og forlange flere Kort, og det lykkes mig strax at faae et Billede, saa er det Halvtolv, faaer jeg ingen Billede, saa maa jeg vedblive at for-

dre, at jeg enten troer at have Dine nok for at sige basta eller vel endog kan faae Halvtolv alligevel. Spillet er forbudet som et Bovespil, da det beroer paa den blinde Lykke, men naar det spilles om en Ubetydelighed i Familieselskaber, kunde det være moerende nok.

Vingt & Un.

Spilles ligesom Halvtolv, allene med den Forskjel, at man heri maa have 21 Dine. Naar Taillen er ude, da gaae Kortene, naar Banqueuren ikke vil beholde dem, til venstre Haand.

Trække paa Stige

Dette kan spilles af fire eller Flere, hvoraf hver faaer fem Kort. Man gjør en Krebs paa Bordet og fra den en Streg, som vender mod hver af de Spillende, og som igjen har tre Tværstreger; øverst ved Krebsen sætter hver sin Skilling, eller hvad der spilles om, og for hvert Stik han faaer, trækker han denne Skilling ned ad, er den paa den sidste Streg naar han faaer Stik, da vinder han den og tager den hjem, og derefter trækker han for hvert Stik, han siden faaer, sin høire Sidemands Skilling ligeledes nedad, en Streg for hvert Stik, indtil han vinder den med, og saaledes bliver det ved til Pengene ere alle af Bordet, da Spillet begynder for fra igjen.

Trykt hos S. L. Møller.